

STEAM-CODE IM HEFT: DUNGEON SIEGE 3 VOLLVERSION + 2 STUNDEN VIDEOS AUF DVD
PC Games
Wissen, was gespielt wird
STEAM-VOLLVERSION
Code im Heft / erforderlicher Download: ca. 3 GByte
DUNGEON SIEGE 3
Ein Fest für Diablo-Fans: Ausgezeichnetes Action-Rollenspiel mit süchtig machender Item-Jagd – Original Steam-Code im Heft!
PC Games AWARD Ausgabe 06/2011 85
HITS & FLOPS 2013
Das sind die Spiele des Jahres:
• Tipps der Redakteure
• Aufreger & Schlagzeilen
• Die wichtigsten Trends
• Ausblick: Spielejahr 2014
ab S. 16
EXKLUSIVE LESERAKTION: BIS ZU 85 EURO SPAREN!
Jetzt Battlefield-4-Server sichern
1. Monat gratis – exklusiver Code im Heft!
Mindestlaufzeit: 3 Monate • Nur 1 Euro Einrichtungsgebühr
Unser Partner: 4netplayers.de • Alle Details auf Seite 128
AUSGABE 256 12/13 | € 5,50
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50
www.pcgames.de
12
4 391278 205508
USK ab 16 freigegeben
AUFRÜST-SPECIAL
Tipps und Tricks für mehr Performance in Battlefield 4 und CoD Ghosts S. 116
RUNDENSTRATEGIE
Perfekt für lange Winterabende: Age of Wonders 3, Battle Worlds: Kronos, XCOM: Enemy Within!

X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

JETZT ERHÄLTLICH

Limitierte Erstauflage sichern!



Jetzt Trailer ansehen!





Vollständig simulierte Wirtschaft, in der jede Handlung Konsequenzen hat. Jedes Schiff, das Du im All triffst, hat eine echte Aufgabe.



Kämpfe im X-Universum kennen kein Limit. Kämpfe für das Militär, arbeite für die Polizei, sei gesetzloser Pirat oder nutze deine Kampfkraft zur Selbstverteidigung – Du entscheidest!



Erschaffe dein eigenes Imperium! Von Handelsstationen über gigantische Industriekomplexe, Farmen oder Waffenfabriken: Alles kann dir gehören!





Eine umfassende und faszinierende Geschichte wartet darauf, von dir in ihrer komplexen Tiefe entdeckt zu werden. Du kannst frei entscheiden, wann und auf welche Weise Du aktiv eingreifst.















©EGOSOFT GmbH. Published by Deep Silver a division of Koch Media GmbH. Gewerbegebiet I, 6604 Höfen. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.

EDITORIAL

Unsere Spiele des Jahres


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 7. November 2013

Seit zwei Wochen ist der *EA Sports Fußball Manager 2014* (kurz: *FM 14*) jetzt auf dem Markt – doch die Gemüter in den Foren haben sich noch lange nicht beruhigt. Denn die als „Legacy Edition" untertitelte Ausgabe entspricht im Grunde dem Umfang des Vorgängers – allerdings zum stolzen Preis von 40 Euro. Warum ist das so? Was wirklich dahintersteckt, hat uns *FM*-Spieldesigner Gerald Köhler im Exklusiv-Interview verraten – mehr dazu auf Seite 28.

FREITAG | 8. November 2013

Das *Diablo 3*-Add-on *Reaper of Souls* gehört zu den Highlights der diesjährigen Blizzcon, der alljährlich stattfindenden Blizzard-Hausmesse (Vorschau auf Seite 38). Doch bis die Erweiterung erscheint, werden noch einige Monate vergehen. Wer Lust auf ein richtig tolles Action-Rollenspiel hat, dem empfehlen wir in der Zwischenzeit unsere ausgezeichnete „Weihnachts-Vollversion" *Dungeon Siege 3*. Und dann gibt es da noch eine Alternative, die es nicht nur in vielerlei Hinsicht mit dem großen Vorbild aufnehmen kann, sondern es an einigen Stellen sogar übertrifft – und zudem kostenlos spielbar ist: *Path of Exile*. Im Test ab Seite 66 stellt Stefan Weiß den Redaktionsliebling ausführlich vor.

FREITAG | 15. November 2013

Von ganz vielen Lesern wissen wir, wie sehr sie sich alljährlich auf den großen PC-Games-Jahresrückblick freuen. Auch diesmal waren wir bei der Recherche mal wieder fasziniert, was so alles in den vergangenen zwölf Monaten passiert ist. *Crysis 3* – war das echt erst in diesem Frühjahr? Und *Tomb Raider* auch? Oh, und das Aus für Lucas Arts! Was die Redaktion ansonsten im Jahr 2013 begeistert, überrascht und frustriert hat, steht in der großen Titelstory ab Seite 16. Die verblüffendste Erkenntnis: So etwas wie einen „Release-Termin" gibt es immer seltener, und das nicht erst seit dem Aufkommen der Online-Rollenspiele. Damit nicht genug: Im Jahr 2013 hat sich die Art und Weise, wie wir Spiele kaufen und erleben, grundlegend verändert – mal wieder. Die wichtigsten Spielehelden des Jahres hat Künstlerin Tanja Adov exklusiv für diese Ausgabe in einer famosen Illustration für die Titelseite verewigt. Ihr findet das Artwork genauso gelungen wie die Redaktion? Auf pcgames.de bieten wir das Motiv als Wallpaper in mehreren Auflösungen an.

Die PC-Games-Redaktion wünscht allen Lesern eine schöne Adventszeit, ein fröhliches Weihnachtsfest und ganz viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

APP-UPGRADE FÜR NUR 1 EURO



Wer bereits PC-Games-Abonnent ist oder werden möchte, dem schalten wir die umfangreichen iPad-App-Ausgaben für nur 1 € extra pro Monat frei (statt 3,59 € bei Einzelkauf). Darin enthalten: Alle Artikel des gedruckten Heftes, über zwei Stunden Videos, erweiterte Screenshot-Galerien und vieles mehr. Nur noch für kurze Zeit gibt's die iPad-Ausgabe 3x gratis. Weitere Informationen findet ihr auf abo.pcgames.de. Gute Nachrichten für Android-Fans: Auch die Android-App ist fast fertig und geht voraussichtlich noch in diesem Jahr an den Start.

SO ERREICHT IHR UNS:



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Guides für aktuelle Schlachtzug-Instanzen
+ Jeden Monat neu am Kiosk!



+ Das beliebte PC-Games-Klassenbuch – jetzt komplett neu für Mists of Pandaria
+ Die ultimativen Klassenguides für Jäger und Druide
+ Mit stabilen Karton-Spickzetteln zum Herausnehmen!
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de (Sonderpreis für PC-Games-Abonnenten!)

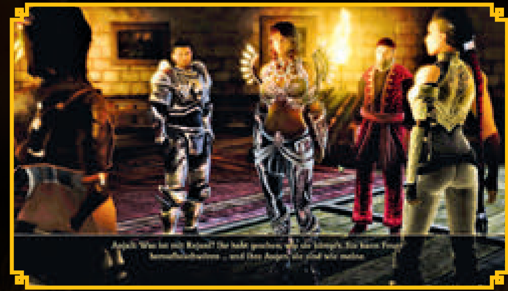


abo.mmore.de

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: DUNGEON SIEGE 3

Dungeon Siege 3 ist der aktuelle Teil der bekannten Action-Rollenspiel-Reihe und stammt nach einem Entwicklerwechsel diesmal aus der digitalen Feder von Obsidian Entertainment. Das Studio reicherte die Serie durch eine interessante Geschichte und Charaktere sowie abwechslungsreiche Nebenquests an. In Sachen Handlung bleibt das Spiel aber traditionsbewusst. Ihr kehrt in das Reich Ehb zurück und müsst rund einhundert Jahre nach den Geschehnissen der Vorgänger die einst glorreiche Zehnte Legion erneut zum Kampf rüsten und zu altem Glanz zurückführen. Auch wenn ihr lediglich einen der zu Beginn zur Wahl stehenden Helden verkörpert, zieht ihr selten alleine los. Von den restlichen drei Charakteren begleitet euch einer im Verlauf des Abenteuers. Egal ob allein oder im Team (Koop-Modus) – die flotten Kämpfe machen viel Laune und bieten weit mehr als stumpfes Gedresche. Zudem gestalten Entscheidungen und Charakterentwicklung das Spielgeschehen sehr abwechslungsreich.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, Windows XP SP3, DirectX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM und Pixel Shader 3.0
Empfohlen: 3,5 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Dritter Teil der berühmten Action-Rollenspiel-Serie aus der Feder von Chris Taylor
- Vier Charaktere mit verschiedenen Fähigkeiten und Zaubern stehen zur Wahl
- Duo aus Held und einem KI-Begleiter
- Vielfältige und atmosphärische Spielwelt
- Direktes Kampfsystem mit Spezialaktionen und Wechsel der Kampfhaltung
- Moralische Entscheidungen und Einflussnahme auf die Begleiter
- Heil- und Fokusorbs sowie passive Selbstheilungsfähigkeiten ersetzen konsumierbare Tränke der Vorgänger
- Errungenschaften, die dauerhafte Attributboni gewähren
- Lokaler Koop-Modus für zwei Spieler (Gamepad notwendig)
- Online-Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler
- Komplettvertonung in deutscher Sprache

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION*
Dungeon Siege 3

TOPTHEMA
XCOM: Enemy Within

VIDEOS (TEST)
Arma 3
Batman: Arkham Origins
Call of Duty: Ghosts
Enslaved: Odyssey to the West – Premium Edition
Lego Marvel Super Heroes

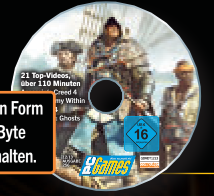
VIDEOS (VORSCHAU)
Bionic Dues
Salvation Prophecy
Snow
Space Engineers
Tetrobot and Co.

VIDEOS (MAGAZIN)
Assassin's Creed 4: Black Flag
- Story und Spielwelt
- Auf hoher See
- Auf festem Boden
- Die Rahmenhandlung

Meisterwerke: Operation Flashpoint
Rossis Welt: Folge 62
Vollversion: Dungeon Siege 3
Warface PC-Gameplay Open Beta Clip 1
Warface PC-Gameplay Open Beta Clip 2

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader (v.10.01.)
VLC Media Player (v. 2.0.6)

* Diese PC-Games-Ausgabe ist auch als Download-Edition erhältlich, die unsere Vollversion in Form eines Steam-Codes bereitstellt. Zur Installation ist in diesem Fall ein Download von rund 3 GByte via Steam erforderlich. Dafür sind auf der Heft-DVD diese redaktionellen Videos zusätzlich enthalten.



INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

DEMO
Lego Marvel Super Heroes

VIDEOS (TEST)
Contagion
Das Schwarze Auge: Demonicon
Deadfall Adventures
Democracy 3
Path of Exile – Teil 1-6
Slender: The Arrival
The Stanley Parable
The Wolf Among us

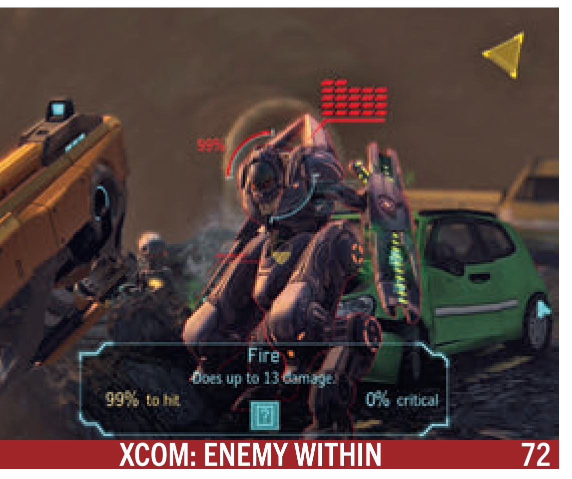
VIDEOS (VORSCHAU)
Age of Wonders 3

VIDEOS (MAGAZIN)
100 Spiele, die man gespielt haben muss
Battlefield 4 – Commander Mode
Battlefield 4 – Levolution
Battlefield 4 – Obliteration Mode
Gamification-Special
PC Games Genre-Check: Rollenspiele



Eure persönliche Seriennummer (Steam-Key) für unsere Vollversion *Dungeon Siege 3* erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte (Seite 130/131) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 12/13










Ubisofts Open-World-Abenteuer sticht endlich auch auf dem PC in See und sorgt für frischen Wind in der Assassinen-Reihe.

TEST

VORSCHAU

Rundenstrategie kommt wieder in Mode. Das gilt auch für die Fantasy-Reihe *Age of Wonders*, die im dritten Teil dezente Neuerungen parat hat.

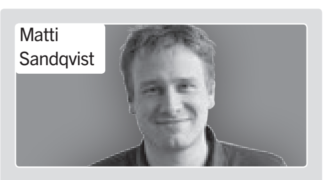
Eine neue Klasse, Freiheiten bei der Heldengestaltung und der Wegfall des Auktionshauses sind nur ein paar der Veränderungen, die das erste Add-on mit sich bringt.

Die Überraschung der Blizzcon: Innovatives, sehr actionlastiges MOBA von Blizzard, das schon bald *Dota 2* und *League of Legends* Konkurrenz machen soll.

Entwickler Obsidian Entertainment gibt Einblicke in die technische Entwicklung des atmosphärischen 2D-Kickstarter-Rollenspiels.

Die kommende *WoW*-Erweiterung verspricht einige längst fällige Änderungen am Gameplay und erfüllt auch sonst die Erwartungen der Fans.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



„EA hört auf uns Spieler – geschehen noch Zeichen und Wunder?“

Ich erinnere mich noch gut an die Ankündigung von *Command & Conquer: Generals 2* und die wenige Monate später einsetzende Ernüchterung: Statt eine serientypische Einzelspielerkampagne abzuliefern, ließ es Electronic Arts drauf ankommen und testete, ob wir Fans uns nur mit „kostenlosen“ Online-Gefechten zufrieden geben würden. Gleich nach der Free2Play-Umstellung erntete EA massenweise negative Schlagzeilen. Doch die Kritik trug keine Früchte, stur setzte man den neuen Kurs weiter fort. Nun wurde *C&C* aufgrund von negativen Rückmeldungen in der Alpha-Phase eingestellt. Da frage ich mich, ob EA die Sachlage nicht schon früher hätte erkennen können – und vor allem: Ist der Publisher lernfähig und hört in Zukunft bereits am Anfang der Entwicklungsphase auf uns Spieler – wie Indie-Entwickler es oft tun? Einiges stimmt mich optimistisch, zum Beispiel, dass EA *Mirror's Edge 2* herausbringt, obwohl der Vorgänger „nur“ ein Kritikerliebling war.

COMMAND & CONQUER

C&C eingestellt

Electronic Arts hat das Free2Play *Command & Conquer* (ehemals *C&C: Generals 2)* eingestampft und das Entwicklerstudio Victory Studios aufgelöst. Hintergrund dieser radikal anmutenden Entscheidung sind laut Webseite des Unternehmens negative Rückmeldungen der Spieler bezüglich des Alpha-Tests. Electronic Arts hätte verstanden, dass sie ein Produkt entwickelt hätten, welches die Community nicht spielen wolle. Als Konsequenz zieht der Branchenriese nun die Reißleine.

Ursprünglich begann die Entwicklung des Titels als klassisches Kampagnenspiel, sollte aber auf einen kostenlosen Multiplayer-Online-Titel mit Free2play-Modell umgemünzt werden. Im Laufe der weiteren Entwicklung und des Alphatests hat sich dann aber offensichtlich herausgestellt, dass das Konzept nicht aufgeht. Electronic Arts hat zugesichert, bereits geleistete Zahlungen seitens der User unkompliziert zu erstatten. Über die weitere Entwicklung in Sachen *Command & Conquer* hüllt sich EA vorerst in Schweigen.

Info: www.commandandconquer.com/de





HORN DES MONATS*

STEFAN WEISS

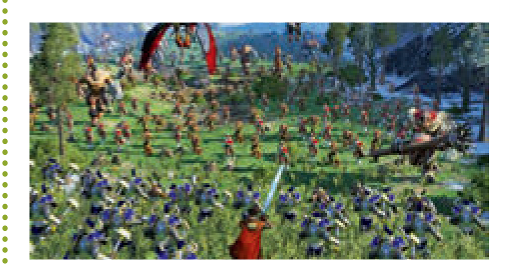


Stefan Weiß war bei der Erkundung von Rapture im aktuellen *Bioshock: Infinite*-DLC fasziniert von den dortigen Läden und Schuhputzern auf den Straßen. Im Text zum Spiel erfand er dann kurzerhand den Schuhputzverkäufer. Damit er lernt, dass man das nicht so einfach zusammenschmeißen kann, verdingt er sich nun als Hornputzer – oder besser: Hornputzverkäufer.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

ENVISION ENTERTAINMENT

EA-Mitarbeiter gründen neues Studio



Nach der Schließung des Studios EA Phenomic im rheinland-pfälzischen Ingelheim haben sich ehemalige Mitarbeiter unter dem Namen Envision Entertainment GmbH neu formiert. EA Phenomic hatte mit dem bei Kritikern und Spielern beliebten Echtzeitstrategiespiel *Spellforce* von sich reden gemacht. Außerdem hat das Studio die kostenlosen, browserbasierten MMO-Spiele *Lord of Ultima* sowie *Command & Conquer: Tiberium Alliances* entwickelt.

Das Team um Entwickler-Legende Volker Wertich (*Die Siedler*) hat sich 1997 als Phenomic Game Development formiert. 2006 hat Branchenriese Electronic Arts die Marke übernommen und dem Namen ein „EA“ vorangestellt. Es handelte sich damals um das erste Team außerhalb Großbritanniens, das Electronic Arts im Zuge seiner stetigen Expansion kaufte. Im Juli dieses Jahres wurde das Studio dann aufgelöst, was als herber Rückschlag für den Spieleentwicklungs-Standort Deutschland gewertet wurde.

Nun hat sich der Kern der Truppe wieder zusammengetan und Envision Entertainment gegründet, Volker Wertich wird in Zukunft als Creative Director des Unternehmens fungieren. Laut eigenen Angaben beschäftigt das Unternehmen 25 Mitarbeiter; die Ankündigung des ersten Spiels wird in Kürze erwartet. ❑

www.expert.de

expert

PREISWERT UND KOMPETENT



KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

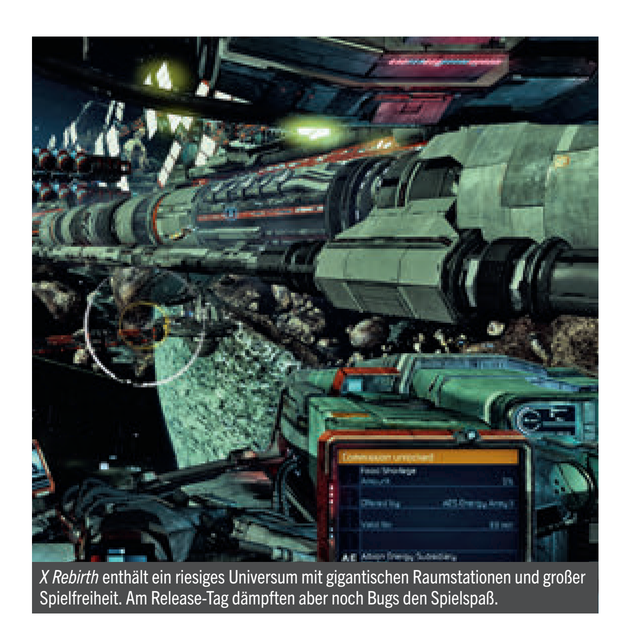
Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

WELTRAUM-SIMULATION

X Rebirth: Wo bleibt der Test?

Mit *X Rebirth* startete Entwickler Egosoft am 15. November mit seiner Neuausrichtung der Weltraumsimulation durch. Eine finale Testversion stand zu Redaktionsschluss bis zu diesem Termin nicht zur Verfügung. Einige Tage vorher konnten wir ausgiebig eine Beta-Version anspielen, doch diese enthielt noch inhaltliche Fehler und technische Probleme. Eine seriöse Einschätzung und Wertung war damit unmöglich. Dafür konnten die Entwickler unser Feedback nutzen, um weitere Bugs zu fixen. Schon im Laufe der Beta-Session gab es fast täglich Updates. Am Release-Tag selbst kam noch ein 1,5 Gigabyte großer Patch hinzu, der auch etliche Startparameter änderte. Beispielsweise unterscheidet sich das in der Release-Version enthaltene erste Spielerfrachtschiff von dem aus der Beta-Version. Auch der Warenhandel, Menüs, Performance und mehr sollten bis zur letzten Minute vor der Veröffentlichung und Live-Schaltung auf Steam noch optimiert werden. Am Release-Tag konnten wir noch eine kurze Flugrunde absolvieren. Die Performance war deutlich besser als in der Beta-Version, allerdings hatten wir auch Spielabstürze und Bugs zu verzeichnen, die noch nicht gefixt waren. Aktuelle Updates gibt's auf pcgames.de, der ausführliche Langzeittest folgt in der nächsten Ausgabe. ❑

Info: www.egosoft.com



X Rebirth enthält ein riesiges Universum mit gigantischen Raumstationen und großer Spielfreiheit. Am Release-Tag dämpften aber noch Bugs den Spielspaß.

KURZMELDUNGEN

HUMBLE STORE
In den letzten Monaten erfreuten sich die sogenannten Humble-Bundles zunehmender Beliebtheit – vor allem weil man dicke Spielepakete von Publishern wie Electronic Arts oder Warner Bros. Games für einen schmalen Preis bekam und zugleich für karitative Zwecke spendete. Nun haben die Verantwortlichen einen speziellen Humble Store eingerichtet (www.humblebundle.com/store), in dem man einzelne Indie- und Vollpreis Titel wie *Papers, Please*, *Amnesia: A Machine for Pigs* oder *Don't Starve* sehr günstig erwerben kann. Zehn Prozent aller Erlöse gehen an die Wohltätigkeitsorganisationen.

GUIDO HENKEL ZUM ZWEITEN
Vor ziemlich genau einem Jahr versuchte der deutsche Rollenspiel-Guru Guido Henkel (*Planescape Torment*), über Kickstarter eine Million US-Dollar für sein Projekt *Thorvalla* zu sammeln, musste aber die Kampagne wegen mangelnden Zuspruchs vorzeitig beenden. Nun folgt Henkels zweiter Anlauf, dieses Mal mit *Deathfire: Ruins of Nethermore*. Bei diesem Titel handelt es sich um ein Rollenspiel alter Schule, in dem man eine Heldengruppe durch eine klassische Fantasy-Welt bewegt und rundenbasierte Kämpfe bestreitet. Ob Henkels Projekt die Summe von 390.000 US-Dollar erreicht, wird man am 7. Dezember erfahren.

ERFOLGREICHE OBDUKTION
Das Kickstarter-Projekt der *Myst*-Schöpfer konnte über eine Million US-Dollar einsammeln und erscheint somit übernächstes Jahr. *Obduction* soll das Spielgefühl der beiden Adventure-Klassiker *Myst* und *Riven* einfangen und dank Unreal Engine 4 grafisch prächtig ausfallen.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de könnt ihr jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Battlefield 4	Bethesda	Test in 12/13	Wertung: 92
3	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
5	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
6	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
7	FIFA 14	Electronic Arts	Test in 11/13	Wertung: 90
8	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85
9	League of Legends	Riot Games	Test in 13/09	Wertung: 78
10	Tomb Raider	Square Enix	Test in 04/13	Wertung: 86

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

Waldläufer auf Rachefeldzug

Kurz vor Redaktionsschluss ereilte uns eine freudige Nachricht: Warner Bros. Games lässt zurzeit einen Open-World-Action-Titel mit *Herr der Ringe*-Setting entwickeln. Monolith, das Studio hinter dem düsteren Ego-Shooter *F.E.A.R.*, will mit *Mittelerde: Mordors Schatten* ein Spiel erschaffen, das erwachsene Tolkien-Fans als Zielgruppe hat. Die Handlung ist zwischen *Der kleine Hobbit* und der *Herr der Ringe*-Trilogie angesiedelt. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Talion, einem Waldläufer, der seine Familie und gar sein eigenes Leben durch Verrat verloren hat. Als Geist auferstanden, sucht der Held nach den Verantwortlichen in Mordor und sinnft auf Rache. Sein Problem: Just vor den fatalen Ereignissen ist Sauron samt seinen Recken in das düstere Reich am Schicksalsberg zurückgekehrt und regiert dort mit eiserner Hand. Entsprechend muss sich Talion mit Dolch, Schwert und Bogen gegen Scharen von Orks behaupten. Das Kampfsystem soll sich an den Gefechten aus *Batman: Arkham Origins* orientieren. Um aus der Masse von Action-Titeln mit einer offenen Spielwelt hervorzustechen, setzt *Mittelerde: Mordors Schatten* auf ein sogenanntes Nemesis-System. Statt gegen namenlose Schurken zu kämpfen, hat jeder von Talions Feinden eine eigene Persönlichkeit und einen eigenen Werdegang, die sich im Verlauf der Handlung je nach Spielerverhalten unterschiedlich entwickeln. Mehr zu diesem vielversprechenden Action-Titel erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der PC Games. ❑

Info: www.shadowofmordor.com/de

TECH-NICK MEINT

WII GÜNSTIG IST DAS DENN?

▶ 32 GB Festplatte

▶ WiiU Gamepad mit Zelda Design

15,4 cm
6,2" LED Display

Setpreis
299.-

Wii U™

NINTENDO WIIU KONSOLE PREMIUM PACK
- Bewegungssensor
- Vibrationsfeedback
- Unterstützt Full-HD

+

AUCH EINZELN ERHÄLTLICH
FÜR € 54.99

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

ÜBER 152x IN DEUTSCHLAND Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0800-262-01019

BESUCHEN SIE UNS AUCH AUF:

SATURN.de



Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Gib Gummi!


Kleiner Früh-stücks-Snack

Peters DNS ziert seit einer geheimen Spielepräsentation Ende Oktober die berüchtigte Kaugummiwand in Seattle – er hofft, dass man ihn eines Tages damit klont und sein Atem dann ständig nach Minze duftet.


Gut und günstig: Gummi-Isolierung

Stockholm bei Nacht

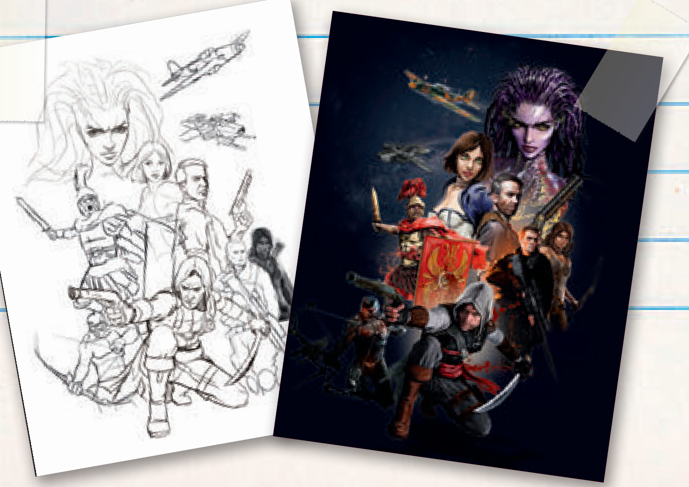
Zum Test von *Battlefield 4* jettete Matti ins schwedische Stockholm. Viel von der wunderschönen Stadt bekam er nicht zu sehen, dafür zockte er Dice' Mehrspielershooter rauf und runter – auf PC und sämtlichen Konsolen.



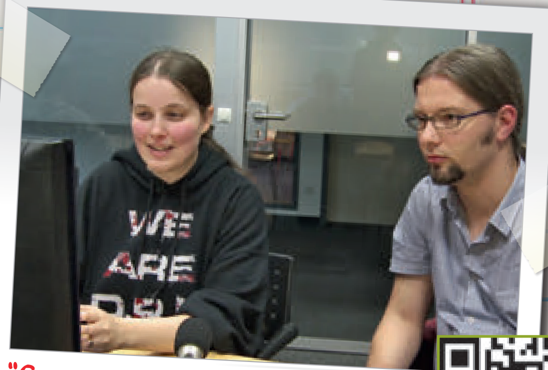

Blau: Blaue Nacht.

Wie gemalt!

Um das Cover-Artwork zu zaubern, sass Künstlerin Tanja Adov 16 Stunden am Zeichentablet, verbrauchte zwei Tafeln Schoki sowie gefühlte zehn Liter Kaffee und überlebte zwei Photoshop-Abstürze.



Oh Wunder, oh Wunder!


"Ganz schön bunt, dieses Windows 9. Oder was meinst du?"

Bei einem Besuch der Entwickler in der Redaktion liess sich Mhäire durch den Designer Djurre van Dijk von den Qualitäten eines *Age of Wonders 3* überzeugen.


Das Video zum Besuch der Entwickler von *Age of Wonders 3*: Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ FLAT FESTNETZ

✓ FLAT ALLE HANDY-NETZE

✓ FLAT INTERNET

19,99 ~~29,99~~ €/Monat*

D-NETZ

Samsung Galaxy S4

LG G2

Samsung Galaxy Note 3

JETZT SICHERN:
2 FREI-MONATE!*









1&1

1und1.de

0 26 02 / 96 96

* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 24 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 2 Freimonate zur Verrechung im 4. und 5. Vertragsmonat. Oder auf Wunsch mit Smartphone, dann immer für 29,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
Seite 32	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2014
Seite 78	Arma 3: Der Ostwind – Überleben	Militär-Shooter	Bohemia Interactive	31. Oktober 2013
▶	Assassin's Creed: Liberation HD	Action-Adventure	Ubisoft	15. Januar 2014
Seite 50	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	21. November 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	4. Dezember 2013
Seite 70	Batman: Arkham Origins	Action-Adventure	Warner Bros. Entertainment	25. Oktober 2013
Seite 58	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	31. Oktober 2013
Seite 62	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	Crimson Cow	4. November 2013
	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	Januar 2014
	Broken Age	Adventure	Double Fine	Januar 2014
Seite 54	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2013
▶	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
	Day Z	Action	Bohemia Interactive	Nicht bekannt
Seite 76	Deadfall Adventures	Ego-Shooter	Nordic Games	15. November 2013
Seite 39	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
▶	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	28. Februar 2014
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
Seite 80	Enslaved: Odyssey to the West	Action-Adventure	Namco Bandai	25. Oktober 2013
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014
▶	Fortnite	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
▶	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt
▶	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2014
▶	Hellraid	First-Person-Action	Nicht bekannt	2014
Seite 38	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014
	Homefront 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
▶	Hotline Miami 2	Action	Devolver Digital	Nicht bekannt
Seite 86	How to Survive	Action-Rollenspiel	505 Games	23. Oktober 2013
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
Seite 82	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	15. November 2013
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
	Mad Max	Action	Warner Bros. Inter.	2014
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
Seite 66	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	23. Oktober 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Dezember 2013
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2014
Seite 34	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	April 2014
▶	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2014
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	Sniper Elite 3	Ego-Shooter	Rebellion	2014
▶	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	6. März 2014
	Star Citizen	Weltraum-Action	Robert Space Industries	2015
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015
	Strider	Action	Capcom	1. Quartal 2014
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	1. Quartal 2014
▶	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	14. Januar 2014
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Mighty Quest for Epic Loot	Action-Rollenspiel	Ubisoft	2013
▶	The Walking Dead: Season 2	Adventure	Telltale	4. Quartal 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Namco Bandai	2014
	Thief	Action-Adventure	Square Enix	25. Februar 2014
▶	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	13. März 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	April 2014
Seite 84	Warface	Mehrspieler-Shooter	Crytek	21. Oktober 2013
	War Thunder	Action-Simulation	Gajin Entertainment	Nicht bekannt
	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2014
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2013
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2. Quartal 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014
Seite 39	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
Seite 72	XCOM: Enemy Within	Rundentaktik	2K Games	15. November 2013


Das vielversprechende Rollenspiel mit Rundenkämpfen kommt erst kurz vor Ostern in den Handel.



Die neuen Headsets für anspruchsvolle PC-Gamer



EAR FORCE® Z SEVEN

Kabelgebundenes Surround-Headset für professionelle Gamer. Mit einem externen digitalen Soundprozessor, der die Programmierung aller Klangparameter ermöglicht.



Kabelgebundenes Gaming-Headset mit integriertem Stereo-Verstärker.





Kabelloses Surround-Headset mit integriertem Akku für bis zu 15 Stunden Spielzeit



Turtle Beach-Headsets ermöglichen es Dir aus Deinem Gaming PC auch akustisch das bestmögliche Ergebnis herauszuholen. Mit Funktionen wie Chat Boost, getrennt regelbarer Chat- und Spiellautstärke und Microphone Monitoring hebst Du Dein Spielerlebnis auf den nächsten Level. Für weitere Informationen und Downloads besuche www.turtlebeach.com.

© 2013 Voyetra Turtle Beach, Inc. (VTB Inc.), Alle Rechte vorbehalten. Turtle Beach und das Turtle Beach Logo sind Handelsmarken bzw. registrierte Marken von VTB Inc.

Das Spiele-Jahr 2013

Höhen und Tiefen, Trends und Innovationen: Warum 2013 wieder ein erstklassiges Jahr für PC-Spieler war.



INHALT

Ob Triple-A oder Indie, Kunst oder Kommerz, Meisterwerk oder Softwareschrott – in diesem Jahr wurde der PC mit neuen Spielen nur so überhäuft. Dazu zeichneten sich interessante Trends und spannende Innovationen ab, die man so auf keiner Konsole findet. Was uns 2013 bewegt, begeistert, überrascht und genervt hat, das und mehr haben wir auf 12 Seiten zusammengetragen. Viel Spaß beim Lesen!

Ob im Internet, im Fachgeschäft oder beim Gespräch mit Freunden – überall wird man mit der gleichen Frage konfrontiert: Xbox One oder PS4, welche Konsole ist cooler, welche muss ich haben? PC-Spieler dürften angesichts solcher Sorgen allenfalls müde mit den Schultern zucken – immerhin haben sie bereits eine moderne, zukunftssichere Plattform unter dem Schreibtisch stehen. Das Jahr 2013 lieferte gleich mehrere Beweise dafür.

PC-Spiele im Überfluss

Jenseits der üblichen Krisen, Skandale und Streitfragen (ohne die wär's doch langweilig!) ging der PC so lässig durchs Jahr wie schon lange nicht mehr. Während Sony und Microsoft einander mit PR-Stunts und Versprechungen zu ihren neuen Konsolen überflügelten, durfte man stets beruhigt auf den Heimrechner vertrauen – der brauchte keine Werbung, sondern wurde auch so mit Spielen überschüttet: Ob vom Indie-Entwickler oder Publisher-Riesen, es verging kaum ein Tag, an dem nicht ein neuer PC-Titel unters Volk ging. Allein der Katalog über Steam – nach wie vor Spitzenreiter im Online-Vertrieb – dürfte das Angebot von Xbox 360 und PS3 dieses Jahr locker übersteigen. Natürlich haben auch andere Plattformen zum Erfolg beigetragen: Neben GOG.com sorgte 2013 vor allem das Humble Bundle für Aufsehen, das mit Kampfpreisen und stetig wechselndem Angebot nicht nur Schnäppchenjäger begeistert. Mehr dazu auf Seite 24.

Crowdfunding: Was vom Hype übrig blieb

Kickstarter, der große Erfolg von 2012. Was daraus geworden ist? Mehr als man denkt! Auf den ersten Blick hat der Boom zwar abgenommen, doch das hat gute Gründe: Der Großteil der Spiele, die letztes Jahr mit Spenden finanziert wurden, lassen eben noch auf sich warten – Spiele-Entwicklung dauert seine Zeit! Trotzdem gab's auch 2013 zig spannende Projekte, die per Kickstarter finanziert wurden. Crowdfunding hat sich damit weiter als Alternative zum Publisher etabliert. Satte Millionenbeträge wie im letzten Jahr kamen allerdings kaum zustande, weshalb ein Mann umso deutlicher aus der Masse rausstticht: Chris Roberts, Schöpfer von *Wing Commander* und *Star Citizen*. Für sein neues Weltall-Spiel gelang es ihm, das gesamte Jahr über neue Backer aufzutreiben und dabei eine riesige Community aufzubauen. Das Ergebnis: Binnen 13 Monaten erhielt Roberts unfassbare 27 Millionen Dollar an Spendengeldern. Wohlgemerkt: Für ein Spiel, von dem außer einigen Technik-Videos noch nichts zu sehen ist!

Early Access: Die neue Art des Spiele-Kaufs?

Der Rückgang des Kickstarter-Booms ist auch auf eine weitere Innovation zurückzuführen, die es in dieser Form nur auf dem PC gibt: Early Access. Durch dieses Vertriebsmodell lassen sich (klar gekennzeichnete) Spiele bereits kaufen und ausprobieren, lange bevor sie fertiggestellt sind. Der Käufer erhält einfach unfertige Alpha- und Beta-Versionen, die bis zum Release gepatcht und erweitert werden. Ob das Spiel dabei in einer Woche, einem Monat oder erst in ein paar Jahren fertiggestellt wird, ist einerlei. Für die Entwickler liegen die Vorteile auf der Hand: Sie erhalten nicht nur frühzeitig wichtige Einnahmen, sondern können auch auf einen großen Kundenstamm als freiwillige Beta-Tester setzen. Einige halten das für unmoralisch, andere finden es genial. Wie man dazu auch stehen mag – der Trend, der seinen Ursprung bei Indie-Spielen hat, wird uns voraussichtlich erhalten bleiben: Neben zig kleinen Entwicklerteams haben nämlich auch schon größere Studios wie Bohemia Interactive (*Arma 3*), Daedalic (*Blackguards*) oder Double Fine (*Spacebase DF-9*) Gefallen am Early-Access-Modell gefunden. Ein spannendes Thema, das wir auf Seite 26 ausführlicher beleuchten!

Breit gefächertes Angebot

Trotz der Flut an Indie-Spielen und kleineren Titeln kehrten auch in diesem Jahr wieder zahlreiche Blockbuster-Marken auf den PC zurück. Neben dem viel diskutierten *Bioshock Infinite* sorgte vor allem der düstere *Tomb Raider*-Reboot für Gesprächsstoff, während *Crysis 3* zwar reichlich Grafikkarten, aber kaum Spielerherzen zum Schmelzen brachte. Auch das neue Sam-Fisher-Abenteuer *Splinter Cell: Blacklist* verschwand trotz guter Wertungen schnell in der Versenkung. Nach dem Sommerloch bestimmten dann vor allem *Call of Duty: Ghosts*, *Assassin's Creed 4* und *Battlefield 4* die Schlagzeilen. Dass *GTA 5* – zweifellos der wichtigste Release des Jahres – zunächst nur für Xbox 360 und PS3 erschien, sorgte für weniger Unmut als erwartet: Offenbar zweifelt kaum jemand daran, dass *GTA 5* im nächsten Jahr auch für PC erscheinen wird. Überhaupt verliert das Wort „konsolenexklusiv" zunehmend an Bedeutung, nachdem auch in diesem Jahr einige unerwartete Nachzügler – darunter *Brütal Legend*, *Castlevania: Lords of Shadow* oder *Enslaved* – für den PC veröffentlicht wurden. Es scheint, als würde sich kaum noch ein Hersteller den PC entgehen lassen: Selbst *Tom Clancy's The Division*, anfangs als konsolenexklusiv beworben, wurde nach einigen Wochen für den PC bestätigt. Überrascht hatte das niemanden mehr.

Es war nicht alles super!

Trotz zig schöner Trends und Ideen mussten PC-Spieler auch in diesem Jahr einige Tiefschläge erdulden. Besonders *Sim City*, das Fans wie Kritiker mit halbgaren Features und Online-Zwang nervte, wurde heiß diskutiert. Auch sonst führte Electronic Arts in diesem Jahr die negativen Schlagzeilen an: Ob *Command & Conquer*, *Dead Space 3*, *Plants vs. Zombies 2* oder aktuell der *Fußball Manager 14*, sie alle sorgten für Unmut bei vielen Fans. Dass der oft gescholtene Publisher aber auch eine ganze Menge richtig macht, wird dabei häufig übersehen – zu Unrecht, wie wir auf Seite 23 feststellen.

Ein weiterer Tiefpunkt in diesem Jahr war die Auflösung des Traditionsunternehmens THQ. Doch es gab auch ein wenig Glück im Unglück: Viele beliebte Marken wie *Homeworld*, *Saints Row*, *Company of Heroes* oder *Metro* kamen schnell bei anderen Studios unter und werden nun beherzt weitergeführt. Weniger erfreulich scheint da das Schicksal von Lucas Arts: Auch dieses Kultstudio musste in diesem Jahr sein Personal entlassen, die Zukunft von Guybrush & Co ist immer noch ungewiss. Neue *Star Wars*-Spiele wird es allerdings in jedem Fall geben – mit der Lizenz wurde Electronic Arts betraut.

Ein entspanntes Jahr: So gut ging's dem PC schon lange nicht mehr.

Genres im Umbruch

Gute PC-Rollenspiele ließen sich in 2013 bequem an einer Hand abzählen. Kein Wunder: In den Jahren zuvor wurden Rollenspieler vor allem am PC regelrecht verwöhnt, was natürlich bedeutet, dass die Hersteller danach Zeit brauchen, um etwas Neues auf die Beine zu stellen. Umso höher sind darum die Erwartungen fürs nächste Jahr – das Rollenspiel-Angebot wird riesig! Ganz anders sieht es hingegen im Strategiesektor aus. Ausgerechnet die Echtzeitstrategie, lange Zeit eine Königsdisziplin vieler Maus-Akrobaten, musste in diesem Jahr Federn lassen: Außer *Heart of the Swarm*, *Company of Heroes 2* und *Rome 2* war im Echtzeit-Sektor erschreckend wenig zu tun. Immerhin hatten Taktiker allen Grund zur Freude, schließlich gelang es den Rundenstrategiespielen auch in diesem Jahr, ihr Comeback voranzutreiben. Mehr dazu lest ihr auf Seite 25!

2014: Ein tolles Jahr steht bevor!

Mit einem riesigen Spiele-Angebot, moderner Hardware, zahllosen Entwicklern, flexiblen Vertriebswegen und spannenden, technischen Innovationen wie Occulus Rift in Aussicht, sitzen PC-Nutzer auch nach diesem Jahr bombenfest im Spiele-Sattel. So darf es gern weitergehen! ❑

Das Spiele-Jahr 2013

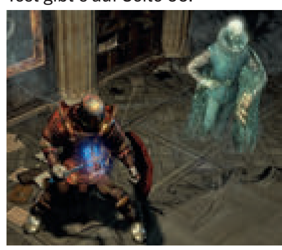
Außergewöhnliche Spiele

Die **Top 3** der PC-Games-Redaktion

Welche Spiele waren prägend für das Jahr 2013? Per demokratischer Abstimmung haben wir über die unserer Meinung nach besten drei Spiele des Jahres entschieden – völlig subjektiv und unabhängig von Wertungen. Besonders knapp fiel dabei das Rennen um Rang 3 aus: *Battlefield 4* verwies *Rayman Legends*, *Tomb Raider*, *Hearthstone* und *War Thunder* mit nur einer Stimme Vorsprung auf die Plätze.

Path of Exile

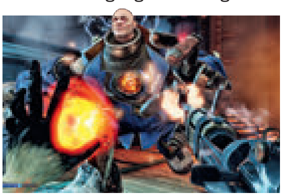
Mit einem tollen Skill-System, motivierender Beutejagd, düsterer Stimmung und hohem Wiederspielwert mauserte sich *Path of Exile* schnell zum Liebling unserer Redaktions-Monsterschnetzler. Dass das Spiel zudem völlig gratis ist, setzt dem Ganzen die verdiente Krone auf: Platz 2 für die Free2Play-Granate *Path of Exile*! Einen ausführlichen Test gibt's auf Seite 66.



Platz 2

Bioshock Infinite

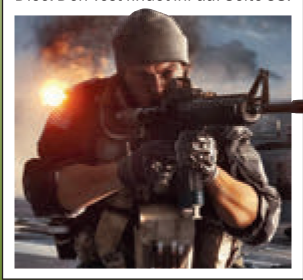
Ken Levines Mystery-Shooter sorgte diesen März für wochenlangen Gesprächsstoff. Neben flüssiger Action, einer stimmungsvollen Welt und fesselnden Charakteren ist es vor allem sein raffiniert-vertrackter Schluss, der das Spiel weit aus der Action-Masse abhebt. Mit Erfolg: *Bioshock Infinite* wurde von fast allen PC-Games-Redakteuren zu einem *der* Highlights 2013 gekürt.



Platz 1

Battlefield 4

Battlefield 4 zelebriert Mehrspielerschlachten zum Staunen: taktisch, riesig, beeindruckend inszeniert. Dass die Einzelspielerkampagne im Mittelmaß versumpft, stört da nicht weiter – schließlich ist der Multiplayer, mit dem *Battlefield 4* das Feld anführt und seinen Vorgänger in den Ruhestand schickt. Platz 3 für den neuen alten Shooter-König aus dem Hause Dice. Den Test findet ihr auf Seite 58!

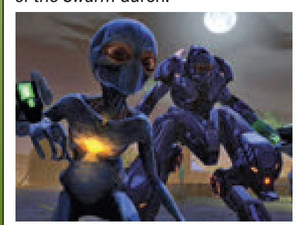


Platz 3

XCOM: Enemy Within

PC Games TOP-ADD-ON 2013

Firaxis macht's richtig: Anstatt die *XCOM*-Story einfach nur fortzuführen, setzt *Enemy Within* an den Schwachstellen des Hauptspiels an. Mit mehr Maps, mehr Vielfalt, mehr Taktik liefert *Enemy Within* das bislang rundeste *XCOM*-Erlebnis – ein tolles Spiel ist noch besser geworden. Fast einstimmig hat unsere Redaktion *XCOM: Enemy Within* zum besten Add-on gewählt – es setzt sich damit klar gegen *Starcraft 2: Heart of the Swarm* durch.



Horn des Jahres

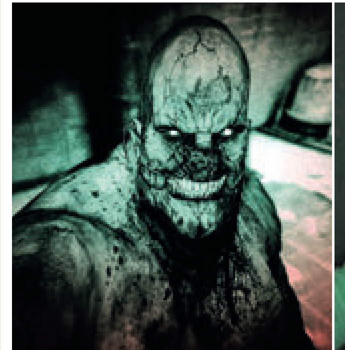
Unser Volontär Torsten schoss dieses Jahr in Sachen Fehler den Vogel ab. So schrieb er in Ausgabe 10/13 über Comic-Star Micky Maus: „In *Castle of Illusion* bringen wir die kleine Maus mit den roten Hoden arg ins Schwitzen." Glücklicherweise fiel der anrüchige Vertipper noch rechtzeitig vor Druck auf: Die befürchteten Anrufe besorgter Eltern blieben uns Gott sei Dank erspart. Für seine Schusseligkeit haben wir Torsten anschließend dennoch den Hoden … äh, Hosenboden stramm gezogen.



OUTLAST

Der fieseste Schocker

Die *Amnesia*-Serie hat dieses Jahr den Staffelstab im 400-Meter-Gänsehaut-Lauf an Konkurrent *Outlast* übergeben müssen. Obwohl wir der trügerischen Ruhe einer scheinbar verlassenen Irrenanstalt von Anfang an nicht trauten, trafen uns die vielen Schockmomente des Grusel-Adventures dennoch völlig unvorbereitet. Für besonders spitze Schreie und ungesund hohen Puls sorgte das verlagseigene Folterkammerexperiment: Im Dunkeln und mit aufgesetzten Kopfhörern spielten gestandene Redakteure *Outlast* und erschraken reihenweise angesichts bedrohlicher Soundkulisse und nervenzerfetzender Spannung. Nur Peter blieb cool (siehe Foto).





FUN-FACT

4.700 Minuten …

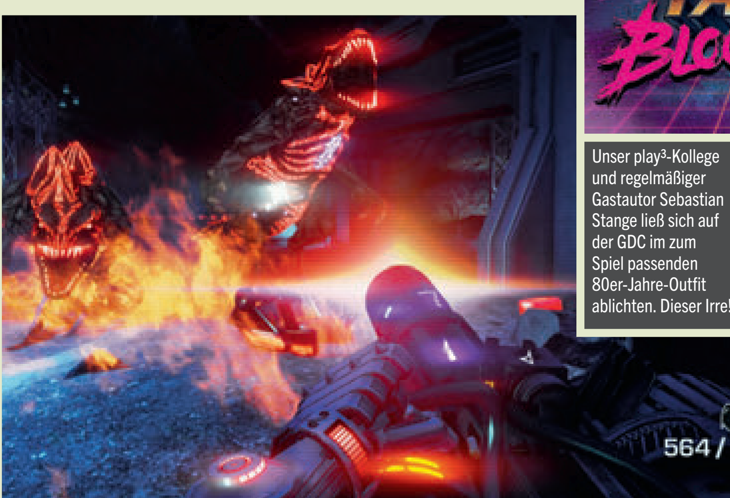
… haben wir dieses Jahr zusammengerechnet in unserem PC-Games-Podcast gesendet. Darin plaudern Peter, Stefan, Matti und viele andere Kollegen locker über die neuesten Spiele und Trends. Einen neuen, kostenlosen Podcast gibt's jeden Montag auf www.pcgames.de und iTunes.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

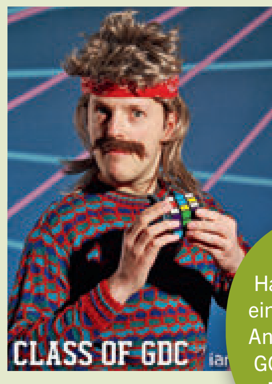
Der herrlichste Blödsinn

Das Leben ist ernst genug, da kommt uns eine Prise Irrsinn am PC gerade recht! So wie in *Blood Dragon*: Dem Trash-Shooter im knallbunten Retro-Look der 80er-Jahre ist anzumerken, dass sich Publisher Ubisoft hier mal ausnahmsweise nicht um Marktforschungsergebnisse, Fokusgruppentests und den überwältigenden Erfolg bierernster Militär-Shooter gekümmert hat: Die Franzosen haben die Entwickler einfach von der Leine gelassen. Herausgekommen ist ein Spiel mit Herzblut und Seele, das vielleicht nicht perfekt ist, aber uns trotzdem begeistert hat. Es hat eben seinen ganz eigenen Charme, wenn in kruden Retro-Videos pixelige Figuren wie Held Rex Power Colt gewollt dumme Sprüche von sich geben, die Erinnerungen an Jugendsünden wie den Kinobesuch von Actionfilm-Gurken à la *Universal Soldier* oder *Red Scorpion* wecken. Bitte mehr davon!





Unser play³-Kollege und regelmäßiger Gastautor Sebastian Stange ließ sich auf der GDC im zum Spiel passenden 80er-Jahre-Outfit ablichten. Dieser Irre!





„Das Ende einer Ära: Militär-Shooter verlieren an Bedeutung.“

Der Fokus auf die Terroristenjagd in den Solo-Kampagnen moderner Ego-Shooter hat dem Genre nachhaltig geschadet. Jahrelang haben sich die Entwickler darauf beschränkt, die Erfolgsformel des ersten *Modern Warfare* zu kopieren. Innovation, Abwechslung und Mut zu frischen Szenarien blieben auf der Strecke. Doch 2013 hat gezeigt, dass Hoffnung besteht: Die Spieler sind satt und erschöpft vom Knall-bumm-tot-Gameplay der Einzelspieler-Feldzüge von *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts*, es hagelt Kritik. Dadurch bleibt Raum für Alternativmodelle: Das ulkige *Far Cry 3: Blood Dragon*, der augenzwinkernde Western-Shooter *Call of Juarez: Gunslinger*, die altmodische Katana-Schnetzelei *Shadow Warrior* haben gezeigt, dass Ego-Shooter farbenfroher, selbstironischer und herzlicher sein können als die x-te Terroristenjagd vor graubrauner Kulisse. Ganz ohne Millionenbudget und Pseudo-Dramatik in Zeitlupe.

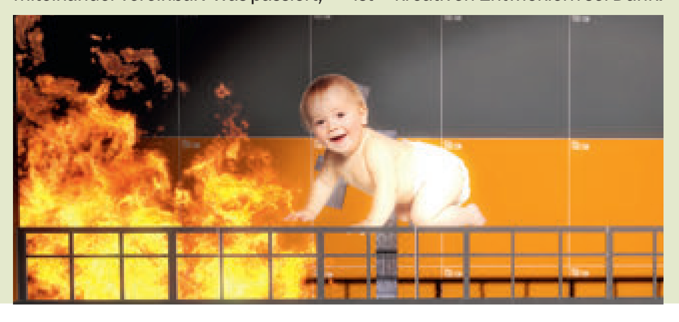
TIPP: SCHNÄPPCHEN ZUM JAHRESENDE!

Habt ihr eine Spieleperle verpasst oder war euch ein Geheimtipp noch zu teuer? Dann unbedingt bei Anbietern wie Steam (store.steampowered.com), GOG.com oder Humble Bundle Ausschau halten! Dort werden zum Jahresende traditionell zig Spiele zu Spitzenpreisen angeboten.

THE STANLEY PARABLE

Das innovativste Konzept

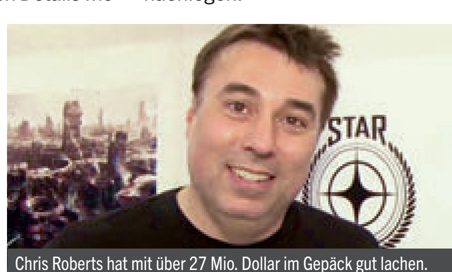
Rechts oder links? Eine vermeintlich simple Frage, auf die eines der ungewöhnlichsten Spiele des Jahres viele Antworten kennt. Wobei der Begriff „Spiel“ irreführend ist: *The Stanley Parable* ist ein interaktives Hörbuch, das Konventionen des Mediums hinterfragt und psychologische Tricks der Entwickler aufdeckt. Wie viel Entscheidungsfreiheit ist gut für ein Spiel? Sind lineare Story-Erzählung und sich verzweigende Level-Pfade miteinander vereinbar? Was passiert, wenn der Spieler die Kontrolle über den Verlauf der Geschichte hat? Und wieso ist 2 + 4 = Fisch? Kein anderes Spiel hat sich 2013 so entschieden dagegen gewehrt, in eine Schublade gezwängt zu werden. Gut so, denn mit seiner verschrobenen Art und der beeindruckenden Anzahl unterschiedlicher Endsequenzen zeigt *The Stanley Parable*, dass die Evolution unseres Lieblingsmediums noch längst nicht abgeschlossen ist – kreativen Entwicklern sei Dank.



STAR CITIZEN

Der Spendengoldesel

Mr. Wing Commander Chris Roberts gehört zu den Gewinnern des Jahres, zumindest was die Summe an erhaltenen Spenden für ein Crowdfunding-Projekt angeht. Noch im November knackte seine Weltraumvision *Star Citizen* die Grenze von 27 Millonen Dollar und es ist kein Ende in Sicht. Knapp 300.000 Spieler und Spender vertrauen auf – ja, auf was eigentlich? Gameplay gibt es seit Beginn der Entwicklung von *Star Citizen* nur wenig zu sehen. Hauptsächlich mit technischen Details wie den hochdetaillierten Modellen von Raumschiffen oder mit immer neuen Features bei Erreichen neuer Stretch Goals macht Roberts mächtig Wind. Ursprünglich als reines Weltraumspiel gedacht, sind nun auch längst Elemente wie Ego-Shooter-Gefechte geplant, selbst ein strategischer Gefechtsmodus soll enthalten sein. Dazu kommen Dinge wie Tablet-Unterstützung, Einbindung von Oculus Rift, noch mehr Sternensysteme und Schiffe, ein Dokumentarfilm, ja sogar von einer TV-Serie im Episodenformat ist schon die Rede. Aber Roberts und sein Team solltem doch lieber erst mal das eigentliche Spiel im Fokus haben und erst dann mit Extras nachlegen.



Chris Roberts hat mit über 27 Mio. Dollar im Gepäck gut lachen.

Das Spiele-Jahr 2013

Außergewöhnliche Spiele

PAPERS, PLEASE

Die mutigste Idee



Es klang sterbenslangweilig, entpuppte sich aber als Geniestreich: In *Papers, Please* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Grenzwächters. Seine Aufgabe: Die Pässe jener Menschen kontrollieren, die in den kommunistischen Staat Arstotzka einreisen wollen. Man gleicht dazu Wohnsitze, Passnummern und Geburtsdaten ab, prüft die Dokumente auf Fälschungen, deckt Spione, Schmuggler und sogar Terroristen auf. Das Raffinierte daran: Der Spieler darf sich weder Fehler noch Nachsicht erlauben. Lässt man doch jemanden mit ungültigen Papieren durch, drohen Gehaltskürzungen – und das wirkt sich unmittelbar auf die Familie des Spielers aus, die ohne das bitter nötige Geld bald Hunger leidet, friert, krank wird, stirbt. Schnell fügt man sich darum seiner Rolle: Ohne ein freundliches Wort durchleuchtet man Zivilisten in Nackscannern, tritt ihre Rechte mit Füßen, liefert sie notfalls an das Wachpersonal aus – alles, um nicht unterzugehen. Ist man nun Täter oder Opfer dieses Regimes? Das Spiel liefert keine Antworten, sondern nur unbequeme Fragen – bissige Sozialkritik mit cleverem, doppeltem Boden.



„Ich habe diesen Kram so satt."

Deus Ex-Erfinder Warren Spector über *Wolfenstein: The New Order* und klischeehafte Ego-Shooter, die – seiner Meinung nach – nur Gewalt- und Machtfantasien bedienen.

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Große Gefühle

In einem Jahr, in dem es nicht an Spielen mit starken Marken, Top-Grafik und millionenschwerem Produktionsaufwand gemangelt hat, sind es die kleinen, charmanten Liebhaberspiele, die uns nachhaltig in Erinnerung geblieben sind. So wie *Brothers: A Tale of Two Sons*, dessen Geschichte zweier Brüder uns abwechselnd entzückt, verblüfft und zu Tränen gerührt hat. Das Besondere dabei: Der Entwickler Starbreeze (*Riddick: Escape from Butcher Bay*) schafft es, diese emotionale Bindung zwischen Spieler und Protagonisten ohne ein einziges gesprochenes Wort zu erzeugen, denn die Brüder geben nur unverständliches Kauderwelsch von sich. Das ist mindestens so beeindruckend wie das einzigartige Bedienkonzept: Ihr steuert die zwei Figuren mit jeweils einem Analogstick eures Gamepads – gleichzeitig!

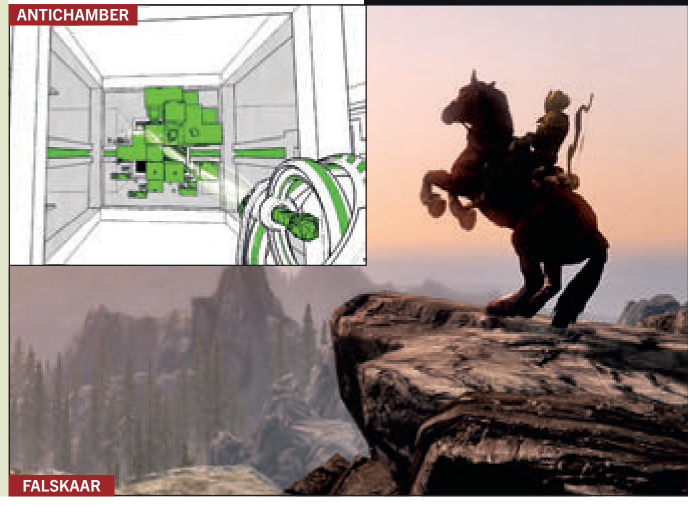
Nach dem harmlosen, kindgerechten Beginn der Geschichte um den kranken Vater der zwei Brüder schleicht sich eine düstere Note in die Erzählung ein. Sehr stimmungsvoll!

SPIELE-ENTWICKLUNG IM ALLEINGANG

Die größte Einzelleistung

Den ersehnten Job bei *The Elder Scrolls*-Entwickler Bethesda hat er zwar letzlich nicht bekommen, aber dennoch darf Alexander J. Velicky stolz auf sich sein: Als Arbeitsprobe für seine Bewerbung investierte der 19-Jährige im Laufe eines Jahres über 2.000 Arbeitsstunden in die Entwicklung einer Mod zum Rollenspiel *Skyrim*. Das *Falskaar* genannte Projekt (Download unter skyrim.nexusmods.com) entstand in Zusammenarbeit mit rund 100 freiwilligen Helfern, den Löwenanteil der Modifikation erstellte Velicky aber höchstpersönlich. Ähnliche Mammutaufgaben stemmten auch die Spiele-Entwickler Alexander Bruce (*Antichamber*), Tom Francis (*Gunpoint*) und Dean Dodrill (*Dust: An Elysian Tail*). Das Ergebnis war bei jeder dieser One-Man-Shows sehr gut und überproportional erfolgreich. Schön zu sehen, dass die neuen Vertriebswege des Internets auch kleinen Studios oder gar Einzelpersonen die Verwirklichung ihres Spieletraums ermöglichen!






Der Podcast wurde uns wortwörtlich mit vielen leckeren Leser-Einsendungen versüßt. Dankeschön!


Stefan Weiß

„Ich bin nicht Kickstarter-müde, aber wählerisch geworden."

Im Herbst 2012 sorgte sich Chris Avellone (Obsidian, *Project Eternity*) über eine mögliche sinkende Spendenbereitschaft der Spieler für neue Kickstarter-Projekte. Damit lag er gar nicht mal so verkehrt, was das ablaufende Jahr 2013 angeht. Spektakulär erfolgreich durchgestartete Projekte wie *Torment: Tides of Numenera* gab es indes nur wenige. Da half es auch nichts, dass sich Entwickler-Veteranen wie Chris Taylor (*Total Annihilation*, *Supreme Commander*) in eindringlichen Videobotschaften an die Kickstarter-Community wandten, um für ihr Projekt zu werben. Das Action-RPG *Wildman*, für das Taylor eine Million Dollar aufgerufen hatte, scheiterte im Februar kläglich. Selbst Richard Garriott alias Lord British kam mit seiner Kampagne für *Shroud of the Avatar* zunächst nur schleppend voran. Erst mithilfe von Unterstützungsaufrufen seines alten Freundes Chris Roberts (*Star Citizen*) gelang es dann noch, die ebenfalls angesetzte Million Dollar für das Projekt aufzubringen. Dass den Kickstarter-Spendern inzwischen der Geldbeutel nicht mehr so locker sitzt, hängt vielleicht auch mit der bislang abgelieferten Ware ab. Ich denke da an das 2D-Retro-Rollenspiel *Shadowrun Returns*. Die Kampagne war mehr als ausreichend finanziert und doch schnitt das Spiel am Ende zwar gut, aber nicht überragend ab – ich war enttäuscht. Erwarte ich als Spieler vielleicht einfach zu viel von den Entwicklerteams? Vielleicht muss ich mir eingestehen, dass mit Kickstarter keine Wunderwaffe gegen herkömmliche Publisher-Produktionen existiert, dafür aber eine gleichberechtigte Alternative mit ganz eigenen Vor- und Nachteilen. Künftige Projekte müssen meiner Meinung nach die zahlenden Backer möglichst rasch an echtem Gameplay teilhaben lassen. Nur so lässt sich das Feedback der zahlenden Kundschaft rechtzeitig nutzen, um am Ende ein zufriedenstellendes Spiel anbieten zu können.

FUN-FACT

6 Stunden …

… hat es nur gedauert, dann hatten die Macher des geistigen *Planescape: Torment*-Nachfolgers *Torment: Tides of Numenera* auf Kickstarter.com die veranschlagten 900.000 US-Dollar für den Projektbeginn zusammen. Am Ende der Spendenaktion waren es rund 4,2 Millionen Dollar – ein neuer Rekord für Spieleprojekte auf Kickstarter.


Exklusivtermin mit Schrecken: CD Projekt kam Anfang 2013 mit einer spielbaren Version von *The Witcher 3* bei uns vorbei. Leider wollte das Spiel zunächst nicht starten. Erst nach ein paar Stunden waren die Probleme gelöst und die Präsentation konnte beginnen.

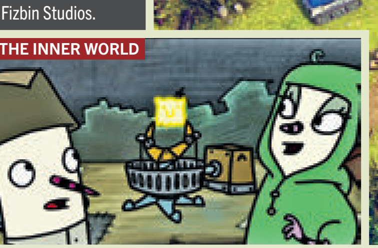
TOP-SPIELE, MADE IN GERMANY

Deutsches Gütesiegel

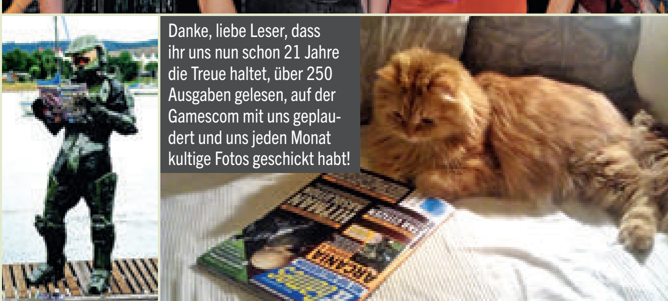
Hätten wir Fleißbienchen für gute Spiele aus Deutschland zu verteilen, würde der Publisher und Entwickler Daedalic Entertainment aus Hamburg sicher zwei davon absahnen. So sorgte die Firma mit *Das Schwarze Auge: Memoria für* eine gelungene Adventure-Fortsetzung zu *Satinavs Ketten* aus dem Vorjahr. Daedalic legte mit *Goodbye Deponia* noch eins drauf, verabschiedete seine Adventure-Trilogie auf dem sympathischen Schrottplaneten mit bösem Witz und gepflegtem Klamauk. Da verzeihen wir auch gerne den Ausrutscher *The Night of the Rabbit*. Die Hamburger Adventure-Veteranen erhielten im Sommer überraschend gute Gesellschaft, als Fizbin Studios *The Inner World* veröffentlichte. Als Studienprojekt gestartet, überzeugte das Debüt-Adventure der Ludwigsburger mit seiner ungewöhnlichen Geschichte, charmanten Charakteren und toll vertonten Dialogen. Rundenstrategie-Fans freuten sich im November hingegen über den Release von *Battle Worlds: Kronos*. Entwickler King Art (bekannt für die Adventures *The Book of Unwritten Tales* und *Der Rabe*) finanzierte und entwickelte in kürzester Zeit mit gut 260.000 Dollar einen würdigen Nachfolger zur *Battle Isle*-Reihe. Das Kickstarter-Projekt glänzt mit einer cleveren KI, hübsch animierten Einheiten sowie fordernden und umfangreichen Gefechten.


BATTLE WORLDS: KRONOS

King Art legte mit seinem Kickstarter-Projekt *Battle Worlds: Kronos* ein schmuckes Rundenstrategiespiel in hoher Qualität vor. Adventure-Fans freuten sich über das gelungene Debüt *The Inner World* von Fizbin Studios.


THE INNER WORLD




Danke, liebe Leser, dass ihr uns nun schon 21 Jahre die Treue haltet, über 250 Ausgaben gelesen, auf der Gamescom mit uns geplaudert und uns jeden Monat kultige Fotos geschickt habt!

Das Spiele-Jahr 2013

Schlagzeilen und Aufreger

THQ

Das Erbe eines Totgeweihten

Am 23. Januar 2013 ist alles zu spät für THQ: Der Publisher ist pleite (unter anderem wegen des millionenfach produzierten, aber kaum verkauften Zeichentabletts *uDraw*), die Rechte an den wichtigsten Spielemarken werden versteigert. Sega schnappt sich mit *Company of Heroes 2* eines der Filetstücke, muss nach Release aber viel Fan-Kritik ertragen, hauptsächlich wegen der happigen Systemanforderungen. Reibungslos verläuft der Wechsel der *Metro*-Reihe zu Deep Silver: *Metro: Last Light* erfüllt Spieler-Erwartungen und verkauft sich blendend. Das dürfte auch damit zusammenhängen, dass die Entwicklung des Ego-Shooters beim Transfer der Markenrechte schon weit fortgeschritten war. Anders sieht die Sache beim *South Park*-Rollenspiel *Der Stab der Wahrheit* aus: Die neuen Chefs aus dem Hause Ubisoft hatten offensichtlich noch einige Verbesserungsvorschläge an Entwickler Obsidian Entertainment. Ein untrügliches Zeichen dafür ist die mehrfache Verschiebung des Veröffentlichungstermins, inzwischen auf März 2014. Noch völlig unklar ist derweil, was die Zukunft für die *Darksiders*-Serie bringt: Die Angestellten von Entwickler Vigil arbeiten inzwischen bei Crytek, die Lizenz für weitere Spiele im gleichen Universum liegt aber beim kleinen schwedischen Publisher Nordic Games (*Deadfall Adventures*).

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT



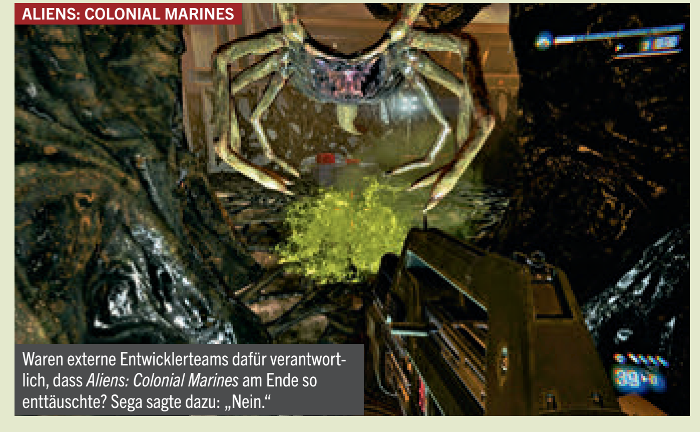
DARKSIDERS 2

VERBUGGT, VERHUNZT UND EINFACH SCHLECHT

Traurige Schlusslichter

Vier Spiele bilden ein Quartett des Grauens, über das wir uns am meisten aufregten, ärgerten oder für dumm verkauft vorkamen. Starten wir mit *Aliens: Colonial Marines*, das nach über sechsjähriger Entwicklungszeit international floppte. „Gearbox hat gar nicht hauptverantwortlich an dem Spiel gearbeitet, die Entwicklung ist total entgleist", gab ein Ex-Gearbox-Mitarbeiter in einem Forum an. Hersteller Sega dementierte derlei Vorwürfe. Unterm Strich blieb der *Aliens*-Shooter weit hinter den gesteckten Erwartungen zurück. Wenigstens war *Colonial Marines* spielbar und besaß Filmatmosphäre. Das konnte man von *Ride to Hell: Retribution* nicht behaupten. Der Multiplattform-Titel sollte eigentlich ein spannendes Biker-Action-Spiel à la *Easy Rider* werden. Das „fertige" Produkt entpuppte sich jedoch als lieblose Aneinanderreihung schlechter Renn-, Prügel- und Schießabschnitte. Schlimmer waren nur die stümperhaften Sexszenen, in denen die Beteiligten voll bekleidet Liebesspielchen darstellen sollten. *Ride to Hell* verschaffte sich international das Prädikat „Schlechtestes Spiel des Jahres". Doch wurde selbst das noch getoppt – die wohl schlimmste Veröffentlichung in diesem Jahr war das Remake von *Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge*. Die HD-Neuauflage kam in unspielbarem Zustand in den Handel. Kurze Zeit danach bestätigten die Entwickler im offiziellen Forum, dass man erst Monate später mit der Fertigstellung rechnete, man hinkte dem Zeitplan hoffnungslos hinterher. Peinlich, peinlich – der Zustand des Spiels veranlasste schließlich *DSA*-Verleger Ulisses Spiele dazu, sich öffentlich von *Schicksalsklinge HD* zu distanzieren: „Die *DSA*-Redaktion war zu keinem Zeitpunkt in den Entwicklungsprozess des Spiels eingebunden. Weder Inhalt noch Aufmachung waren dem Verlag vor Erscheinen des Spiels bekannt." All dem zum Trotz patchen die Entwickler weiterhin das Produkt und es ist inzwischen spielbar, leider zu spät. Noch ein Vertreter aus der Sparte „Unglückliche Frühgeburt" war *Citadels*, ein Burgen-Strategiespiel im Stil von *Stronghold*. Massive Fehler sorgten für Emotionen bei Tester Peter Bathge, die er mit „Frust, Unglauben, Häme, Hass" bezeichnete.

ALIENS: COLONIAL MARINES



Waren externe Entwicklerteams dafür verantwortlich, dass *Aliens: Colonial Marines* am Ende so enttäuschte? Sega sagte dazu: „Nein."



Stefan Weiß

„Müll gehört in die Tonne und nicht auf die PC-Festplatte!"

In diesem Jahr gab es unfassbar viele Spiele-Veröffentlichungen, viele davon auf gutem Niveau. Um so schlimmer, dass Hersteller aber auch immer wieder den letzten Schrott unters Volk jubeln müssen, angefüllt mit Bugs und dafür fehlendem Spielspaß. Für mich unverständlich sind dann auch noch die entrüsteten Reaktionen von Herstellern oder Entwicklern, wenn man ein solches Produkt dann eben abwatscht. Was hat man denn erwartet? Müll muss eben als solcher gekennzeichnet sein, um ihn fachgerecht zu entsorgen.

DSA: SCHICKSALSKLINGE



Traurig, aber wahr: Die Veröffentlichung von *Schicksalsklinge HD* war schlichtweg eine hässliche Bug-Katastrophe und das am schlechtesten bewertete PC-Spiel in diesem Jahr.

ELECTRONIC ARTS

Der meistkritisierte Publisher

Wenn ein Hersteller die neu entdeckte Bissigkeit der Spieler dieses Jahr besonders zu spüren bekam, dann war das EA. Als erstes beschwerten sich Fans der Horror-Serie *Dead Space* über zu viel banale Action in Teil 3, eine Flut an DLC-Waffen und den stärkeren Fokus des Unternehmens auf Mikrotransaktionen in Einzelspieler-Spielen. Viele Spieler fragen sich inzwischen (auch wegen sich widersprechender Aussagen der Geschäftsführung), ob künftige EA-Spiele überhaupt noch ohne kostenpflichtige Zusatzkäufe Spaß machen werden. Die Antwort darauf blieb EA schuldig, zumindest ein fester Teil der Unternehmensphilosophie sind DLCs und Item-Shops für bessere Knarren und mehr aber schon heute. Auch für das mit Spannung erwartete Serien-Reboot *Sim City* hat EA in Zusammenarbeit mit Entwickler Maxis etliche Download-Inhalte von zweifelhaftem Nutzen und mit teils unverschämtem Preis veröffentlicht. Gleichzeitig gehört der vermasselte Server-Start von *Sim City* zu den spektakulärsten Fehlschlägen 2013: Hunderttausende Käufer hatten tagelang keine Chance, mit ihrem Spiel online zu gehen. Die frustrierten Spieler, denen das Error-37-Debakel von *Diablo 3* aus dem Vorjahr noch lebhaft in Erinnerung war, reagierten verärgert. Bis zum heutigen Tag leidet das Spiel zudem unter Bugs und Simulationsfehlern. Der Image-Schaden durch diese beiden Nullnummern zu Beginn des Jahres war gewaltig, auch deshalb wurde EA in den USA wohl zum zweiten Mal in Folge zur „Worst Company of America“ gewählt. Seitdem hat die Firma unter der Leitung des neuen CEOs Andrew Wilson jedoch Schritte unternommen, um das Firmen-Image bei den Spielern zu verbessern. Die Erlöse eines Humble Bundles mit EA-Spielen kamen etwa komplett Wohlfahrtsverbänden zugute. Der Download-Service Origin bietet seit Oktober eine 24-Stunden-Garantie an, um gekaufte Spiele bei Nichtgefallen zurückzugeben – das ist mehr Kulanz, als Marktführer Steam seinen Kunden zugesteht. Und für die Zukunft hat EA mit *Mirror's Edge 2* und der neuen Inkarnation von *Star Wars: Battlefront* zwei Fan-Favoriten im Portfolio, welche die Wogen des Jahres 2013 wieder glätten könnten.




DEAD SPACE 3

LUCAS ARTS

Disney zieht den Stecker

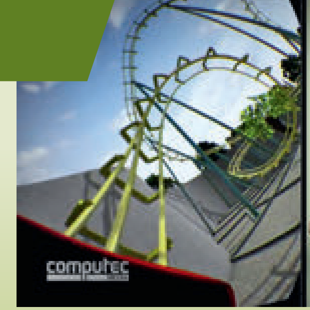
Auf die vielen Negativ-Schlagzeilen von 2012 folgten dieses Jahr ähnlich niederschmetternde Neuigkeiten. Kein Studio schien vor Entlassungen sicher, oft reichte ein einzelner finanzieller Fehlschlag, um über das Schicksal Hunderter Menschen zu entscheiden. Mit Lucas Arts traf es diesmal einen der ganz großen Namen. Wenn auch einen, der über die Jahre hinweg schon mehr als einmal daneben gegriffen hat: Die Glanzzeiten des Studios mit Adventure-Hits wie *Day of the Tentacle* und *Monkey Island* oder *Star Wars*-Lizenspielen vom Kaliber eines *X-Wing*, *Jedi Knight* sowie *Rebel Assault* sind schon lange vorbei. Langjährige Mitarbeiter wie Tim Schafer oder Ron Gilbert verließen die Firma und nach der Jahrtausendwende sank vor allem die Qualität der direkt bei Lucas Arts entwickelten Spiele, darunter die Flops *Lucidity*, *Bounty Hunter* und *The Force Unleashed 2*. Dass der Name Lucas Arts dennoch kaum an Popularität einbüßte, lag vor allem an Projekten externer Studios: *Knight of the Old Republic*, *Jedi Knight 2*, *Battlefront* oder *Empire at War* gehören noch heute zu den besten *Star Wars*-Adaptionen für den PC. Lucas Arts stempelte die Verpackungen mit dem Firmenlogo und erntete die Lorbeeren anderer. Jedenfalls bis zum 3. April 2013, der das endgültige Aus für Lucas Arts als eigenständiges Unternehmen mit sich brachte: Unter dem prestigeträchtigen Namen veröffentlicht Lucasfilm-Besitzer Disney zwar auch in Zukunft Spiele (aktuell die Smartphone-App *Tiny Deathstar*) , die 150 Mitarbeiter des Studios mussten sich jedoch einen neuen Job suchen. Außerdem bedeutet die Schließung das Aus für das Actionspiel *Star Wars 1313*. PC-Spiele zur Sternenkrieg-Saga kommen in Zukunft vorrangig von Lizenznehmer Electronic Arts.


DAY OF THE TENTACLE


STAR WARS 1313

Das Spiele-Jahr 2013

Trends und Ideen

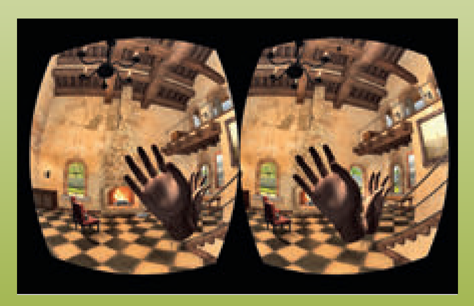




OCULUS-RIFT-HEADSET

3D für alle!

Der Traum von der virtuellen Realität ist kein neuer. Bislang konnte sich aber keines der zahlreichen Produkte auf breiter Front durchsetzen: Sie waren entweder zu schwer, zu teuer oder boten eine zu geringe Auflösung. Mit dem Oculus-Rift-Headset könnte sich das ändern: Die 3D-Brille bietet in der Entwicklerversion ein Display mit einer Auflösung von 1.280 x 800 Pixeln. Die für Ende kommenden Jahres erwartete Endkunden-Version wird sogar Full HD unterstützen und soll rund 300 Dollar kosten. Doch schon 2013 bestimmte das Headset Schlagzeilen und Forendiskussionen: Auf Youtube gibt es mittlerweile Hunderte Videos auf Basis der Entwicklerversion und einfallsreiche Headset-Besitzer kommen quasi täglich auf neue Einsatzmöglichkeiten für das Occulus Rift, etwa einen Guillotine-Simulator aus Sicht des Exekutierten, brrrrr! Bei Spieleankündigungen ist eine der am häufigsten gestellten Fragen der Spieler inzwischen die nach der Oculus-Rift-Unterstützung. Und auch in der PC-Games-Redaktion hat das Gerät einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen: Vom Achterbahnsimulator mit menschlichem Feedback bis hin zur Gruselstunde aus der Ego-Perspektive, das Spielerlebnis mit dem Oculus-Rift-Headset ist wegweisend und irre intensiv, auch wegen der unerreicht kurzen Reaktionszeit und des weiten Sichtfeldes. Wir sind optimistisch: 2014 werden Oculus Rift und Virtual Reality in aller Munde sein und die Evolution von PC-Spielen am deutlichsten abbilden. Auch weil mit id Softwares John Carmack (*Doom*, *Quake*) inzwischen ein echter Technik-Guru an dieser Revolution des 3D-Spielens mitwirkt.



DAS HUMBLE BUNDLE: KONKURRENZ FÜR STEAM & CO.

Günstig und gemeinnützig spielen

Es klingt wie der wahr gewordene Traum jedes Spielers: hochwertige Spiele zu einem günstigen Preis kaufen und dabei gleichzeitig gemeinnützige Organisationen unterstützen. Seit 2010 können Spieler im sogenannten Humble Bundle über den Preis ihrer gekauften Spiele selbst bestimmen (www.humblebundle.com). Mittels dreier Schieberegler wählen die Kunden die Verteilung des Erlöses zwischen dem Publisher, namhaften und teils internationalen Wohlfahrtsorganisationen sowie den Betreibern der Seite, Humble Bundle. Das Startgebot von einem US-Dollar ist sagenhaft niedrig und Humble Bundle lockt beim Überschreiten des durchschnittlichen Kaufbetrags (meist zwischen vier und sechs Dollar) mit weiteren, attraktiven Titeln.

THQ macht den Weg für die Großen frei

2013 hat sich das Humble Bundle von dem namensgebenden Adjektiv „bescheiden“ faktisch verabschiedet und endgültig den Durchbruch geschafft. Den Auftakt zur aktuellen Entwicklung machte zum Jahresanfang das THQ-Bundle. Das Management des schwer ins Schleudern geratenen Publishers nutzte das Humble Bundle, um finanzielle Mittel für offene Verpflichtungen zu akquirieren. Mit Erfolg: Innerhalb von nur knapp vierzehn Tagen wurden fast 800.000 Bundles mit einem Erlös von etwa fünf Millionen Dollar verkauft.

Der Markt verändert sich

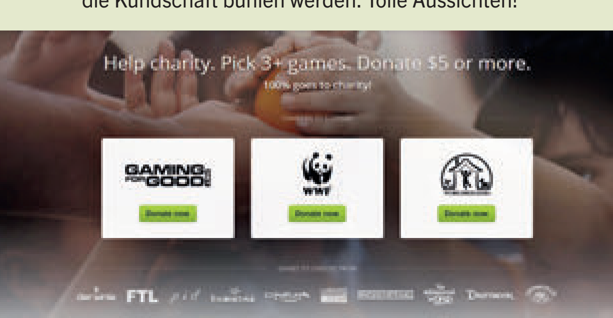
Spätestens mit dieser Aktion war das Humble Bundle in aller Munde. Und das war durchaus auch die Absicht von Jeff Rosen, dem Kopf hinter Humble Bundle. Dieser hatte sich nämlich die Steam-Sales genau angeschaut und bemerkt, dass diese durch Virales Marketing und Mundpropaganda einen riesigen Kundenkreis erreichten. Der bereits erwähnte THQ-Sale zeigte dann auf, dass sich dieses Verkaufsmodell nicht nur für Indie-Entwickler, sondern auch für große Publisher hervorragend eignet. Auf lange Sicht kann das nicht ohne Effekt auf den Markt bleiben. Per Humble Bundle werden praktisch ohne zusätzliche Kosten hohe Einnahmen generiert.

EA poliert sein Image mit dem Bundle auf

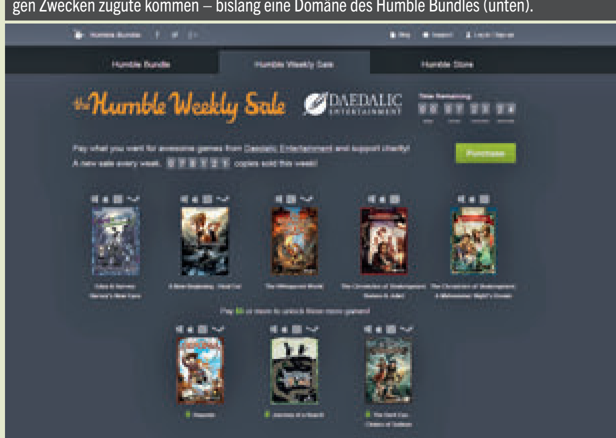
Der nächste Hammer kam im August 2013, als eine Kooperation zwischen dem nicht immer hervorragend beleumundeten Branchenriesen Electronic Arts und dem Humble Bundle stattfand. Mit (unter anderem!) *Dead Space 3*, *Crysis 2*, *Battlefield 3* und *Die Sims 3* sorgte das Origin Bundle reihenweise für offene Münder. Zusätzlich sammelte EA Pluspunkte durch einen Verzicht auf den Erlös: Sämtliche Mittel flossen direkt an gemeinnützige Organisationen oder das Humble Bundle, hier hatte der Käufer wie gewohnt die Wahl.

Unglaubliche Zahlen

Mittlerweile ist das Humble Bundle bekannt genug, um auch in anderen Teichen zu fischen. Zum ursprünglichen Humble Bundle gesellte sich nämlich im Laufe des Jahres dann noch der sogenannte Weekly Sale, der jeden Dienstag mit neuen Angeboten nach dem mittlerweile üblichen Schema lockt. Und als sei das noch nicht genug, hat kürzlich auch noch der Humble Store seine Pforten geöffnet: Dort werden einzelne Spiele günstig angeboten, 10 % des Erlöses gehen direkt an wohltätige oder gemeinnützige Organisationen. Stand Mitte November haben alle Humble-Aktionen gemeinsam seit Beginn im Jahr 2010 fast 64 Millionen Dollar eingenommen. Ob 2014 wieder ein Humble-Jahr wird, weiß jetzt noch niemand. Es wird aber auf jeden Fall ein Jahr, in dem Humble Bundle, Steam und GOG.com mit noch härteren Bandagen und mehr Tiefpreisen um die Kundschaft buhlen werden. Tolle Aussichten!



GOG.com (oben) experimentiert mit Verkaufsaktionen, deren Erlöse gemeinnützigen Zwecken zugute kommen – bislang eine Domäne des Humble Bundles (unten).



STRATEGIESPIELE

Trendwende im Sektor?

War das letzte Jahr eher mau, was Echtzeitstrategie-Spiele angeht, schien 2013 ein Traumjahr für das Genre zu werden. Blizzards *Starcraft 2: Heart of Swarm* und Segas *Company of Heroes 2* sowie *Total War: Rome 2* schürten bereits lange vor Erscheinen die Vorfreude der Hobby-Generäle fast ins Unermessliche. Dazu kamen noch komplexe und eher nieschige Titel wie etwa *Wargame: Airland Battle* und *Europa Universalis 4*. Doch trotz hoher Wertungen und vieler Stärken zündete der Funke nicht so recht: Was die Resonanz im Internet und die Verkaufszahlen betrifft, blieben die beiden Sega-Titel zum Beispiel hinter den Erwartungen zurück. Das soll aber nicht heißen, dass das Jahr 2013 insgesamt schlecht für das Strategie-Genre gewesen wäre. Vielmehr gab es eine Art Wachablösung, denn rundenbasierte Titel erfreuten sich in diesem Jahr äußerst großer Beliebtheit – wohlgemerkt nach einer gefühlten Auszeit von mehr als zehn Jahren! Man denke nur an die *Civilization 5*-Erweiterung *Brave New World*, den geistigen *Battle Isle*-Nachfolger *Battle Worlds: Kronos* oder das brandneue *XCOM*-Add-on *Enemy Within*. Da fragt man sich, ob es nun eine neue Trendwende gibt und die Echtzeit-Sparte somit langsam, aber sicher zu einem Nischensektor wird. Einiges spricht dafür, etwa dass rundenbasierte Titel deutlich geringere Hardware-Anforderungen haben, sich gut auf Tablet-PCs und Konsolen spielen lassen und mit relativ wenig Aufwand entwickelt werden können – sprich wegen höherer Massenkompatibilität und schnellerer Produktionszeit insgesamt attraktiver als Echtzeit-Spiele für Hersteller und Entwickler sind. Auffällig war in diesem Jahr zudem, dass MOBA-Titel wie *League of Legends* oder *Dota 2* dem ehemaligen Platzhirsch *Starcraft* den Rang im E-Sport abgelaufen haben. Es war also naheliegend, dass die Echtzeit-Strategieschmiede Blizzard auf der Messe Blizzcon im November statt der dritten *Starcraft 2*-Episode *Legacy of Void* das hauseigene MOBA *Heroes of the Storm* vorstellte. Es dürfte nicht das letzte MOBA gewesen sein, mit dem wir uns 2014 auseinandersetzen werden.


BATTLE WORLDS: KRONOS


STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

FUN-FACT

387.059 Kilometer ...

... legte die PC-Games-Redaktion in diesem Jahr insgesamt zurück. Das entspricht ungefähr der Entfernung zwischen Erde und Mond und reicht, um ein Flugzeug mit allen Redakteuren knapp zehn Mal um den Globus zu schicken.


Matti Sandquist

„Vorbesteller-Wahnsinn: Sind wir etwa die Bank?"

Was in den USA seit mehreren Jahren gang und gäbe ist, etabliert sich nur zögerlich in Deutschland: das Vorbestellen von Spielen. Eigentlich nachvollziehbar, denn warum sollten Spieler für einen großen Konzern wie Activision, Sega, Ubisoft oder Electronic Arts in Vorleistung gehen, nur damit man am Ende zusätzlich zum Spiel einen Mini-DLC in *Assassin's Creed 4* bekommt oder sich mit anderen Fraktionen in *Total War: Rome 2* beweisen darf? Außerdem kann kaum jemand wissen, wie gut das Spiel am Ende wird, wenn er es ein Jahr vor dem Erscheinen bestellt, – man kauft also die berühmt-berüchtigte Katze im Sack. Die Angst, dass ein bestimmter Titel ausverkauft sein könnte, dürfte jedenfalls kaum diesen Nachteil überwiegen, denn im Zeitalter des digitalen Vertriebes kann es keine leeren Lagerbestände geben. Als einziges Argument könnte man noch gelten lassen, dass man das jeweilige Spiel pünktlich zum Erscheinungsdatum im Briefkasten vorfindet. Aus der Sicht eines Publisher bergen die Vorbestell-Aktionen hingegen einen riesigen Vorteil. Die Produktion eines sogenannten AAA-Titels beläuft sich oft auf über hundert Millionen Euro. Statt womöglich auf Risikokapital oder Kredite zurückgreifen zu müssen, wollen die Hersteller sich also, so weit es geht, aus unseren Taschen bedienen – zu deutlich besseren Konditionen als bei den Banken. Ist anzunehmen, dass die Vorbestellerei in Deutschland wieder ein Ende nimmt? Wohl kaum. Kurze Teaser-Trailer zu Spielen, die erst in zwei Jahren erscheinen und die Möglichkeit eines Pre-Orders bewerben, sprechen da eine andere Sprache.

FREE2PLAY SCHLÄGT ABO

Kostenloses Spielvergnügen?

Warum schaffte es in diesem Jahr ein kostenloser *Diablo*-Klon auf Platz 2 unserer Top-Spiele? *Path of Exile* (Test auf Seite 66) steht für ein Phänomen, dem sich Hersteller von abopflichtigen Online-Spielen zusehends stellen müssen: Free2Play-Spiele werden qualitativ immer besser, faire Shop-Systeme lassen monatliche Gebühren zunehmend unsinniger erscheinen. Frische Teams wie *Path of Exile*-Entwickler Grinding Gear Games stellen den Spielspaß in den Vordergrund, schränken den Spieler in keinerlei Hinsicht ein. Das Konzept geht auf – selbst wir in der Redaktion ertappen uns dabei, gerne mal ein paar Euro im Shop für reinen Kosmetik-Kram auszugeben. Und das, weil wir den Wunsch verspüren, die Entwickler für den geschenkten Spielspaß zu unterstützen. Das haben alte Hasen der Branche, etwa *Diablo*-Designer David Brevik, noch nicht so recht verstanden oder es vergessen. Brevik, Kreativdirektor und Geschäftsführer von Gazillion Entertainment, hält im MMORPG *Marvel Heroes* eisern an einem absurd überteuerten Ingame-Shop fest. Das Spiel selbst erschwert es immens, an die coolen Inhalte heranzukommen, an jeder Ecke riecht es nach „Wir wollen euer Geld!". Ein anderes positives Beispiel ist *War Thunder*, ein Flug-Action-Spiel, das in die gleiche Kerbe wie *World of Warplanes* schlägt. Qualitativ ist *War Thunder* von Gaijin der Konkurrenz von Wargaming.net weit voraus. Beiden gemein ist der uneingeschränkt kostenlose Zugang zum Spiel. Kostenpflichtige Premium-Accounts für beide Spiele sind kein Muss und liegen mit rund 70 Euro für ein Jahr noch deutlich unter einem klassischen Abo-Modell, das bei 15 Euro pro Monat satte 180 Euro verschlingt. Nicht jedes neue Free2Play-Modell kommt gut weg. Cryteks Shooter *Warface* beispielsweise könnte motivationsloser und überflüssiger nicht sein (Test auf Seite 84).

Das Spiele-Jahr 2013

Trends und Ideen

EARLY ACCESS

Spiele, die beim Kunden reifen

Beta-Tester, das waren früher die ganz Harten. Schmerzbefreite Menschen, die Programmierfehlern in Spielen trotzten (meistens frühe Online-Rollenspiele), um dazu beizutragen, dass die Entwickler bei Verkaufsstart ein fertiges Produkt in die Regale stellen konnten. Dazu galt es aber erst einmal, ein Formular auszufüllen und sich für den unentgeltlichen Job als Spieletester zu bewerben. So war das damals, vor der Jahrtausendwende.

Für Bugs zahlen

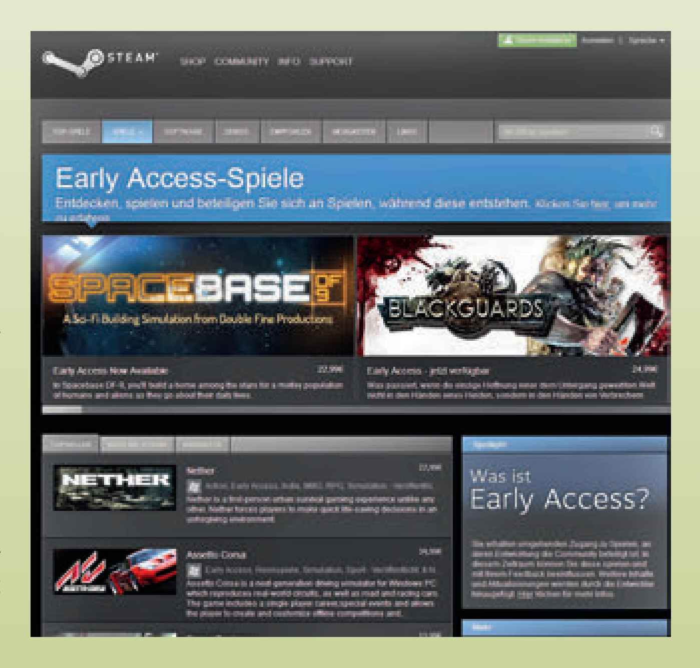
Heute ist jeder Beta-Tester. Oder zumindest jeder, der Lust darauf hat und das nötige Kleingeld im Portemonnaie. Early Access nennt sich das Konzept, das 2013 die PC-Spielelandschaft revolutioniert hat: Interessierte Kunden kaufen direkt beim Hersteller oder über den Download-Anbieter Steam ein Spiel, das sich noch in Entwicklung befindet, zum Beispiel die Göttersimulation *Godus*. Anschließend dürfen sie sofort losspielen: Der Hersteller ermöglicht dem Kunden Zugang zu einer frühen Beta- oder gar Alpha-Version. Die ist meist kaum mehr als ein Gerüst für die Technik: Die Benutzeroberfläche ist unfertig, komplette Spielinhalte fehlen, Effekte, Texturen, Videos, Sprachausgabe – wird alles später nachgeliefert. Mit der Zeit fügen kostenlose Updates neue Elemente hinzu: Missionen, einen Editor, radikal veränderte und neu ausbalancierte Gameplay-Teile oder gar die anfangs fehlende Tastatursteuerung (*State of Decay*). Das Besondere: Wie früher haben die Spieler die Möglichkeit, Feedback zu geben und Änderungswünsche zu äußern. Nur eben nicht mehr per E-Mail-Formular, sondern in direkten Austausch mit den Entwicklern, in Internetforen oder auf der Kickstarter-Seite des Spiels.

Early Access und Kickstarter

Wie sich 2013 gezeigt hat, sind die beachtlichen Erfolge in Sachen Crowdfunding-Spendenaufrufe des letzten Jahres nämlich oftmals nicht genug, um die Entwicklung eines Spiels zu finanzieren. Das hat Tim Schafer mit *Broken Age* ebenso gemerkt wie Peter Molyneux mit *Godus* oder die *Planetary Annihilation*-Macher von Uber Entertainment. Was tun? Na klar: Das Spiel Stück für Stück veröffentlichen. Der Gedanke ist naheliegend: Kickstarter-Projekte haben von Anfang an mit Alpha- und Beta-Zugängen für besonders spendable Unterstützer geworben – da ist es nur ein kleiner Sprung hin zum regulären Verkauf der Early-Access-Version an alle anderen Interessierten.

Die Folgen

Neue Spiele sind dadurch schon Monate oder gar Jahre vor Fertigstellung verfügbar, einige werden vielleicht nie fertiggestellt, weil die Einnahmen aus dem Early-Access-Angebot unter den Erwartungen bleiben. Release-Termine verlieren zunehmend an Bedeutung: Wann ein Spiel wirklich fertig ist, interessiert immer weniger Spieler, wenn sie es doch vorab schon zum oft verminderten Preis kaufen und spielen können. Dadurch beschäftigt man sich über einen größeren Zeitraum mit einzelnen Spielen, schaut alle paar Wochen mal wieder rein, wenn ein neuer Patch Änderungen vornimmt. Und man zeigt sich verständnisvoller gegenüber Macken und Problemen des gekauften Spiels: „Ist ja noch Alpha", geistert es durch die Steam-Foren. Indes: Der Blick hinter die Kulissen birgt die Gefahr, Spiele zu entzaubern. Wenn der lang erwartete Titel dann endlich fertig ist, verbindet man mit ihm vielleicht hauptsächlich frustige Stunden, in denen man sich über die Bugs der Alpha-Version geärgert hat. Nicht vergessen: Mit Early-Access-Spielen kaufen wir kein fertiges Produkt – ähnlich wie bei Kickstarter-Aktionen investieren wir unser Geld in das Versprechen auf ein gutes Spiel. Es liegt an den Entwicklern, dieses Versprechen einzulösen.





Kran-Model: GamerFreaq

Ausblick: So wird 2014

STEAM MACHINE

Valves Angriff aufs Wohnzimmer

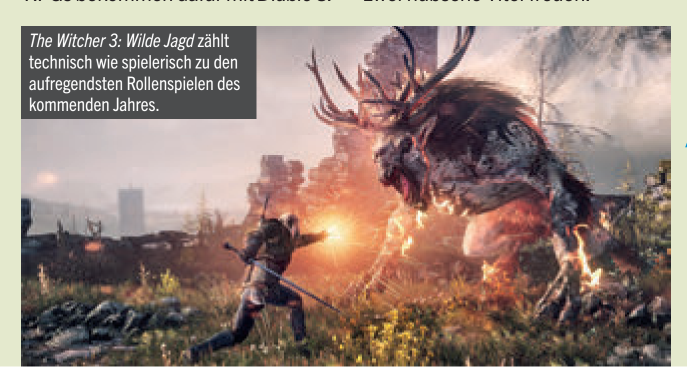
Mit den angekündigten Steam Machines will das US-amerikanische Unternehmen, das vor allem durch seinen Onlinedienst Steam und Spieltitel wie *Half-Life 2* bekannt ist, nun auch in den Hardware-Markt einsteigen. Mit kleinen Wohnzimmer-PCs, die unter dem Namen Steam Machines nächstes Jahr in den Handel kommen sollen, macht Valve dann unmittelbar den Multimedia-Konsolen von Sony und Microsoft Konkurrenz. Valve selbst will keine eigene Hardware produzieren, sondern lizenziert die Steam Machines an verschiedene Hersteller. Diese werden die auf PC-Architektur basierenden Spielekisten mit verschiedenster Hardware-Bestückung in den Handel bringen. Von der High-End-Machine mit einer Geforce-Titan-Platine über Geräte mit mittelklassiger Ausstattung bis hin zu einfachen Einsteigerboxen, vermutlich sogar ohne dedizierte Grafikkarte, wird alles dabei sein. Auf den Spielekisten wird mit Steam OS ein eigenes Betriebssystem auf Linux-Basis laufen, das speziell an Steam und dessen neue Features zum Teilen von Spieletiteln im lokalen Netzwerk abgestimmt ist. Steam OS wird damit die Möglichkeiten bieten, Spiele auch Freunden zugänglich zu machen, Mediendateien zu streamen und Kindersicherungen zu aktivieren. Mit dem Steam Big Picture Mode legte man bereits im vergangenen Jahr den Grundstein für die Couch-Tauglichkeit ihres Datendienstes, in dem sie die Anzeige von Spielen mit diesem Modus für große TV-Bildschirme skalieren – und zwar inklusive angepasstem Interface von Spiel und der Steam-Benutzeroberfläche. Dritter Baustein von Valves Wohnzimmerangriff ist der neue Steam Controller. Bei diesem fällt sofort auf, dass anstelle herkömmlicher Analogsticks zwei Touchpads verbaut sind und außerdem ein hochauflösender Touchscreen zwischen diesen prangt. Mit diesem innovativen Controller, dem offenen Betriebssystem, mehrerer Varianten an Steam Machines und nicht zuletzt einem riesigen Spieleangebot und bereits 50 Millionen aktiven Steam-Benutzerkonten könnte sich Valves Steam Machine als ernsthafte Konkurrenz zu PS4 und Xbox One entpuppen.

Der Controller gaukelt älteren PC-Spielen ohne Gamepad-Support vor, Maus und Tastatur zu sein.

WITCHER, DRAGON AGE UND VIELE, VIELE ANDERE

Durchhalten, Rollenspieler!

Für PC-Rollenspieler war es ein bitteres Jahr. Gerade mal *Path of Exile* und *Neverwinter* konnten starke Wertungen einfahren, der Rest versumpfte im Mittelmaß. Doch nicht verzagen, Rollenspieler, 2014 geht's bergauf! Da steht nämlich eine Wagenladung großer und kleiner Titel an – ob Fantasy oder Sci-Fi, online oder offline, da sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Zu den meisterwarteten RPGs zählen *The Witcher 3: Wilde Jagd* von CD Projekt und *Dragon Age: Inquisition* von Bioware – beide sehen schon jetzt fantastisch aus. Online-Spieler und *Skyrim*-Fans dürfen sich auf *The Elder Scrolls Online* freuen, während hartgesottene Solisten ihre Frustgrenzen in *Dark Souls 2* ausloten dürfen. Fans klicklastiger Action-RPGs bekommen dafür mit *Diablo 3: Reaper of Souls* Nachschub, während Ubisofts Aquarell-Abenteuer *Child of Light* eher ruhigere Naturen anspricht. Ebenfalls von Ubisoft kommt *Tom Clancy's The Division*, das ein realistisches New-York-Setting und Top-Technik mit einer offenen Online-Welt verbindet. Schon im März 2014 veröffentlichen die Franzosen außerdem *South Park: Der Stab der Weisheit* von Obsidian – das gleiche Team, bei dem derzeit auch der bildschöne Kickstarter-Hit *Project Eternity* entsteht. Wer sich nach Endzeit-Settings à la *Fallout* sehnt, sollte stattdessen *Wasteland 2* im Auge behalten, das ebenfalls per Kickstarter finanziert wurde. Und wer Lust auf einen klassischen Dungeon Crawler hat, darf sich mit *Legend of Grimrock 2* und *Might & Magic X* auf zwei hübsche Titel freuen.



The Witcher 3: Wilde Jagd zählt technisch wie spielerisch zu den aufregendsten Rollenspielen des kommenden Jahres.

NEUE KONSOLEN, NEUE HARDWARE

Endlich geht die Reise weiter

Hatten wir das Gefühl, dass die letzte – doch sehr langlebige – Konsolengeneration einige PC-Spiele, vor allem Multiplattform-Titel, in der Grafikpracht ausgebremst hat, ändert sich das endlich im nächsten Jahr. Denn seit November 2013 sind sowohl Microsofts Xbox One als auch Sonys Playstation 4 erhältlich, die beide ihre Vorgänger in puncto Leistung um ein Vielfaches übertreffen. Dazu ähnelt die Hardware-Architektur der neuen Konsolen der PC-Architektur, worüber sich die Entwickler freuen dürften. Schon jetzt verwenden etwa Dice oder Infinity Ward wegen der Next-Gen-Konsolen neue Versionen ihrer Grafik-Engines und haben mit *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts* bereits gezeigt, wohin die Reise geht. Ein kleiner Nebeneffekt ist natürlich, dass wir uns nach fast drei Jahren gefühlter grafischer Stagnation auf die eine oder andere Hardware-Anschaffung in Form einer neuen Grafikkarte oder einer neuen CPU gefasst machen müssen. Aber für unser liebstes Hobby geben wir doch gerne Geld aus, gell?





War auch in diesem Jahr für euch im Einsatz: Das Print- und Online-Team von PC Games.

GERALD KÖHLER

Das Genre der Fußballmanager ist untrennbar mit Spieldesigner Gerald Köhler (44) verbunden. Bei Ascaron verantwortete er in den 90ern die legendäre *Anstoß*-Reihe, im Jahr 2000 gelang Electronic Arts dann ein spektakulärer Transfer: Gerald wechselte zur Deutschland-Filiale des Publishers. Sein erstes Spiel für EA: der Fußball Manager 2002. Die darauffolgenden Ableger zählten seitdem regelmäßig zu den bestverkauften Spielen eines Jahrgangs. Seit 2006 ist Gerald einer der Geschäftsführer des Kölner Studios Bright Future.

Aus für den Fußball Manager

Von: Petra Fröhlich

Mit dem EA Sports Fußballmanager 14 geht eine Ära zu Ende – und womöglich ein ganzes Genre den Bach runter.

Seit Ende Oktober gibt es die *Fußball Manager 14 Legacy Edition* zu kaufen, die 13. Fußballmanagement-Simulation von EA Sports. Und diesmal ist alles anders als in den Vorjahren: keine wesentlichen neuen Features, stattdessen wurde all das freigeschaltet, was im *FM 13* schon drin war. Dazu kommt ein Bündel frischer Texte, etwa für Interviews oder Spieltags-Beschreibungen. Ansonsten ist der *FM 14* deckungsgleich mit dem *FM 13*, lediglich Mannschafts- und Spieler-Daten wurden auf den neuesten Stand gebracht, nachzulesen im Kleingedruckten auf der Packungsrückseite. Fehlerfrei ist das Spiel trotzdem nicht, wie sich bereits beim bloßen Anspielen herausstellt. Auf den Elfmeterpunkt gebracht: Der *Fußball Manager 14* ist im Grunde ein aktualisierter *Fußball Manager 13*, wird aber trotzdem für heftige 40 Euro verkauft. Das empfanden gerade die langjährigen *FM*-Fans und Vorbesteller als ganz grobes Foul, die Wut auf Electronic Arts und das Studio Bright Future eskaliert seitdem in Foren, auf amazon.de, auf Facebook, überall. Die Vorzeichen ließen bereits die Alarmglocken schrillen: Pressemitteilungen und Ankündigungen im Vorfeld waren bis zum Release-Tag herrlich unkonkret. Vorab wurde das Spiel nicht der Presse gezeigt und auch auf der Gamescom im August glänzte der neue *FM* mit Abwesenheit. Zum ersten Mal seit 2002 prangt auf der Packung auch kein prominenter Werbeträger mehr, neudeutsch: Testimonial. In den vergangenen Jahren warben unter anderem Lothar Matthäus, Rudi Assauer, Reiner Calmund, Felix Magath und Thomas Tuchel für die Sportsimulation, in Anzeigen, in TV-Spots, auf Messen.



Skandale brachten das Genre regelmäßig in die Schlagzeilen – hier ein Report aus dem Jahr 1997.



Unerreichte Spieltiefe: Im Laufe der Jahre avancierte der *FM* zu einem Feature-Schwergewicht.

EXKLUSIV-INTERVIEW MIT GERALD KÖHLER

„Es war für uns alle eine tolle Zeit"

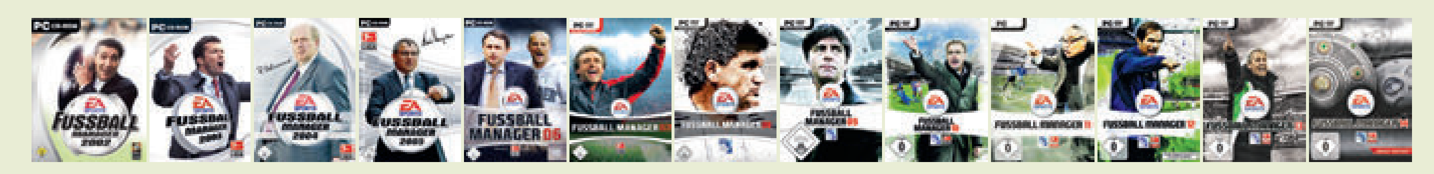
PC Games: Wie seid ihr zu der Entscheidung gelangt, in diesem Jahr keinen *Fußball Manager* mit neuen Features zu veröffentlichen, sondern euch stattdessen auf Bug-Beseitigung und Daten-Update im Rahmen der *Legacy Edition* zu beschränken?
Köhler: „Die Entscheidung wurde im Herbst letzten Jahres von Electronic Arts beziehungsweise EA Sports in Kanada getroffen, noch vor der Veröffentlichung des *Fußball Manager 13*. Für uns war das natürlich ein Schock, den wir erst mal verdauen mussten. Immerhin arbeiteten über 20 Mitarbeiter und damit mehr als die Hälfte unseres Unternehmens zu diesem Zeitpunkt am *Fußball Manager*. Travian stand übrigens jederzeit zu einhundert Prozent hinter dem Projekt. Bright Future hätte gerne in vollem Umfang weitergemacht."

PC Games: Wenn man sich die Kommentare und Foren ansieht, sind viele Fans erbost darüber, dass der *Fußball Manager 14* für 40 Euro verkauft wird. Kannst du den Ärger nachvollziehen?
Köhler: „Den Ärger kann ich nur zum Teil nachvollziehen. Man muss klar festhalten, dass auf der Verpackung steht, was im Spiel enthalten ist: ‚Nur aktualisierte Trikots und Kader'. Wir haben sogar noch einige kleinere Sachen mehr eingebaut, soweit das mit dem reduzierten Team möglich war."

PC Games: Wie schaut eure Planung bezüglich der *FM 14*-Updates aus? Wird es überhaupt Patches geben abseits des Frühjahr-Transfer-Updates?
Köhler: „Bright Future plant keine weiteren Spiel- und Datenbank-Updates. Es liegt eher in der Hand der Fanseiten, ob sie noch weitere Datenbank-Updates veröffentlichen. Durch den Editor hat die Community alle Möglichkeiten dazu – und im Editor wurden ja durchaus auch noch einige Feature-Wünsche der Fanseiten umgesetzt."

PC Games: Was war eigentlich der Grund dafür, im letzten Jahr die Online-Version komplett zu streichen? Zu geringer Zuspruch? Technische Gründe? Oder funktionierte das Finanzierungs-Modell mit den kaufbaren Packs nicht?
Köhler: „Die Online-Version wurde leider von den Spielern überhaupt nicht angenommen. Es gab damals keine ‚Packs', sondern nur eine ‚Extended Version' für wenige Euro. Mehr konnte man als Spieler also gar nicht ausgeben, immerhin hatte man ja schon das Vollpreis-Spiel bezahlt. Es gab einige sehr motivierte Fans, aber das war es dann auch. Besonders schade fand ich, dass den Modus so wenige Leute überhaupt ausprobiert haben. Dabei hatte er durchaus das Potenzial, die alten Zeiten wiederaufleben zu lassen, in denen Manager noch so richtig schön einfach und weniger komplex waren."

PC Games: Wie sieht die Zukunft des *Fußball Manager* aus? Arbeitet ihr bereits an einem „richtigen" *FM 15* mit neuen Features? Wird die Zusammenarbeit mit EA Sports fortgesetzt?
Köhler: „Nein, die Zusammenarbeit wurde in bestem Einvernehmen beendet. Wir als Bright Future konzentrieren uns jetzt vollkommen auf unsere Mobile- und Browser-Spiele und machen erst mal Fußball-Pause. Ich möchte aber an dieser Stelle die Gelegenheit nutzen, mich bei allen Spielern der *Fußball Manager*-Reihe und auch insbesondere beim deutschen EA-Sports-Team für viele großartige Jahre zu bedanken. Ich weiß, dass wir viele extrem treue Spieler hatten, die uns über viele Jahre begleitet haben. Es war für uns alle eine tolle Zeit!"



Ein Genre in der Krise

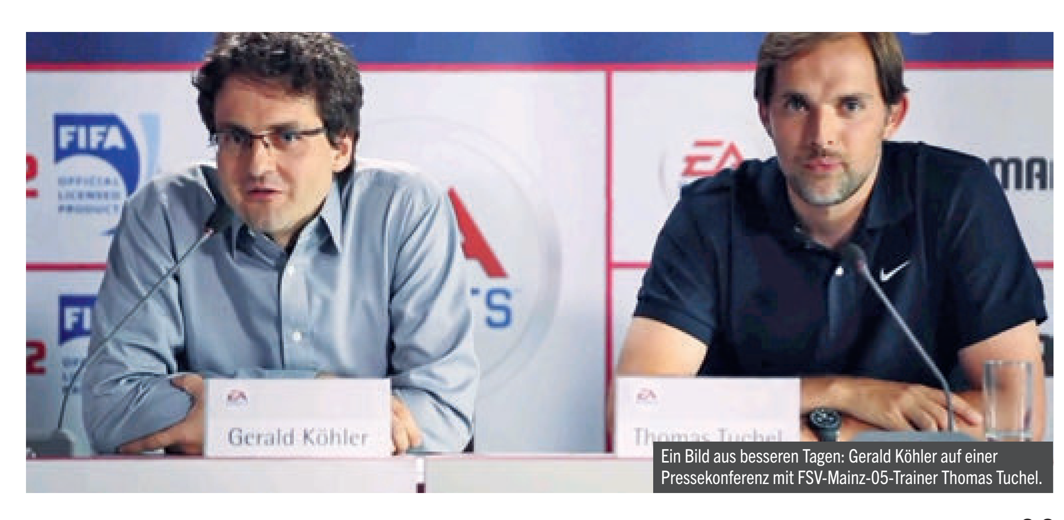
Fans von Fußball-Wirtschaftssimulationen sind Kummer gewohnt. Das Genre mutet seit jeher wie der HSV an: gefühlt permanente Krise. Seit den frühen Phasen des legendären *Bundesliga Manager Professional* gab es keine Saison ohne Chaos, ohne Skandale, ohne Ärger. Beispiele? 1996 presst Software 2000 eine unfertige Version des *Bundesliga Managers 97* auf eine unbedruckte CD und spricht von einem tragischen „Versehen". Von diesem Skandal erholt sich die norddeutsche Firma nie wieder und geht 2002 pleite. Ebenfalls 2002 verklagen sich die *Anstoß*-Macher von Ascaron und Electronic Arts wechselseitig wegen Spielerdatenspionage. *Anstoß 4* ist eine einzige Katastrophe, der Anfang vom Ende von Ascaron. 2003 fühlt sich auch noch Oliver Kahn in seinen Persönlichkeitsrechten verletzt und zieht gegen EA vor Gericht. Und so weiter. Die Liste ist endlos. Langweilig wurde es jedenfalls nie.

Und jetzt die *Fußball Manager 2014 Legacy Edition.* Man musste kein Insider sein, um zu erkennen: Electronic Arts glaubt nicht mehr an den *FM*. Dies ist, wenn man so will, der Schlusspfiff. Wie sonst würde man im Herbst 2014 weitermachen wollen? Das *FM*-Entwicklerstudio Bright Future, gegründet von Spielmacher Gerald Köhler, ist inzwischen eine Tochterfirma von Travian Games und hat sich mit Free2Play-Browserspielen wie *Rail Nation* oder *Miramagia* längst ein weiteres Standbein aufgebaut. Jetzt, gut einen Monat nach Release, gibt es die Bestätigung von Gerald Köhler persönlich: Das war's mit dem *FM*. Kein Nachfolger, keine Updates mehr!

Wie geht es weiter?

Für die vielen hunderttausend Fans, die das Spiel in den vergangenen Jahren regelmäßig gekauft, die ihm die Treue gehalten, die aufwendig Spielerdaten editiert, sich in der Community engagiert haben, für all jene bleibt die Erinnerung an durchwachte Nächte, die man mit dem Herumpfriemeln an Taktiken, Aufstellungen, Vertragsverhandlungen, Stadionausbauten verbracht hat. Wer sentimental veranlagt ist, summt spätestens an dieser Stelle den Text von *You never walk alone*.

Was kann man den Fans raten? Entweder tapfer beim *FM 2013* bleiben und auf die vielen Datenbank-Updates zurückgreifen. Oder auf Segas hochgelobten *Football Manager* zurückgreifen (den es allerdings serienmäßig nicht auf Deutsch gibt und der daher hierzulande auch nicht offiziell verkauft wird). Oder auf einen der vielen kostenlosen Internet-Manager umsteigen. ❑

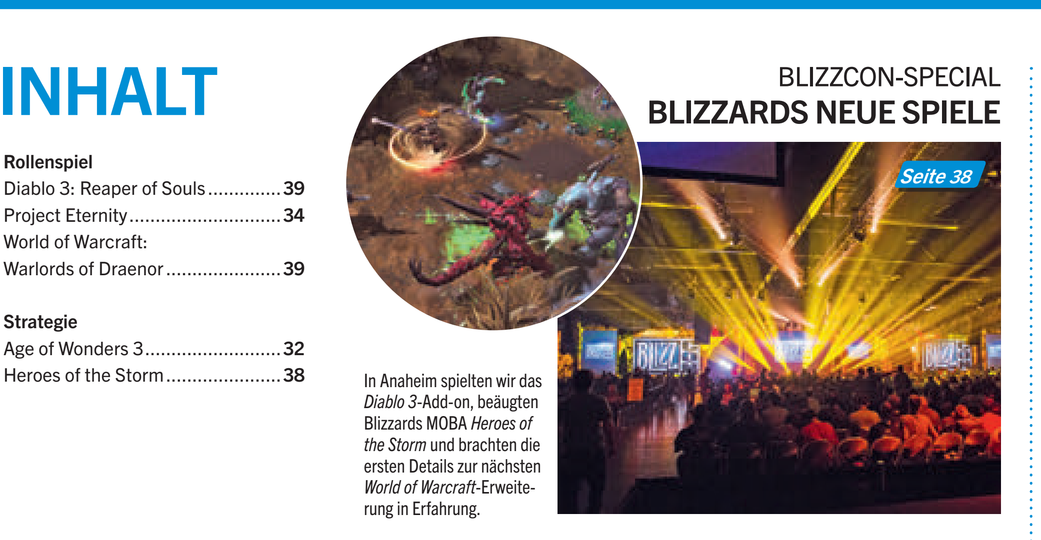


Ein Bild aus besseren Tagen: Gerald Köhler auf einer Pressekonferenz mit FSV-Mainz-05-Trainer Thomas Tuchel.

VORSCHAU 12/13

INHALT

BLIZZCON-SPECIAL
BLIZZARDS NEUE SPIELE



In Anaheim spielten wir das *Diablo 3*-Add-on, beäugten Blizzards MOBA *Heroes of the Storm* und brachten die ersten Details zur nächsten *World of Warcraft*-Erweiterung in Erfahrung.

ROLLENSPIEL
PROJECT ETERNITY



Wir überprüfen, ob eines der erfolgreichsten Kickstarter-Projekte des letzten Jahres den hohen Erwartungen der Rollenspiel-Fans gewachsen ist.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.11.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 2. Quartal 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 2014
4. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 1. Quartal 2014
5. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 2015
6. **MIRROR'S EDGE 2**
   Action-Adventure | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
7. **THIEF**
   Action-Adventure | Square Enix
   Termin: 25. Februar 2014
8. **TOM CLANCY'S THE DIVISION**
   Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft
   Termin: 2014
9. **TITANFALL**
   Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 13. März 2014
10. **STAR CITIZEN**
    Weltraum-Action | Robert Space Industries
    Termin: 2015

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"

Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

10 JAHRE CASEKING.de





King Mod CoD: Ghosts,
Kill Confirmed Limited Edition



King Mod Shinobi
Domination
Limited Edition
übertaktet +23%



King Mod Prodigy Shark,
übertaktet +26%, blaue LEDs

Mach Dich bereit für
DAS ULTIMATIVE GAMING-ERLEBNIS!

Diese und andere GAMINGMONSTER findest Du nur bei uns: www.caseking.de

King Mod Systeme – Mit Intel®-Power für überragende Gaming-Performance!
Caseking bietet individuelle Traum-Systeme mit den neuesten Intel® Core™ Prozessoren wie dem Core™ i5-4670K oder i7-4770K, garantierter Übertaktung, ultraschnellen Solid State Drives, High-End-Grafikkarten, leistungsstarkem Arbeitsspeicher, vorinstallierter Wasserkühlung und perfekter Verarbeitung - für das ultimative Erlebnis!

Gaming-PCs – z.B. das King Mod CoD: Ghosts, Kill Confirmed Limited Edition System oder der Battlefield-4-Rechner King Mod Shinobi Domination in speziellen, limitierten Gehäuse im Design aktueller Top-Titel mit hochwertiger Lasergravur und 36-monatiger Garantie schon ab 999,90 €.

intel inside CORE i3 · intel inside CORE i5 · intel inside CORE i7

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Age of Wonders 3 wird mit den Drakoniern eine beliebte Rasse zurückbringen.

Age of Wonders 3

Von: Mháire Stritter

Die Fantasy-Rundenstrategie wird wiederbelebt und hübsch neu verpackt.

Zehn Jahre sind seit dem letzten Teil der *Age of Wonders*-Reihe, dem Stand-alone-Add-on *Shadow Magic*, vergangen. Die Triumph Studios kehren jetzt zu der Serie und damit zu ihren Wurzeln zurück und konnten dafür die Unterstützung des *Minecraft*-Schöpfers Markus „Notch“ Persson gewinnen. Der übernahm als Fan der Reihe einen guten Teil der Finanzierung für den dritten Teil, dessen Veröffentlichung für das erste Quartal 2014 geplant ist. Die Version, die wir in einer Hands-on-Sitzung selber antesten konnten, wirkte dementsprechend auch schon sehr reif.

Alles neu und in 3D

Dabei konnten wir uns auch von den Vorteilen des Wechsels zu 3D überzeugen. Auch wenn die verwendete Creator-Engine nicht mehr die allerjüngste ist, können sich vor allem die Kampfschauplätze sehen lassen: Sowohl Städte als auch kleinere Orte bringen durch die Bank eine stimmungsvolle Beleuchtung und einen eigenen Stil mit.

Am deutlichsten wird der Sprung in die Dreidimensionalität bei den Heerführern. Die Helden werden nicht mehr durch stereotype Bildchen aus einer begrenzten Auswahl dargestellt, sondern können mit zahlreichen Optionen individualisiert werden – wie in einem Rollenspiel wählen wir aus Frisuren oder Tattoos, bestimmen Details des Gesichts und sogar die Körperhaltung.

Die Rückkehr der Drakonier

Sechs Rassen stehen uns dabei zur Auswahl. Bei ihrem Besuch in



Bei der Generierung unseres Helden können wir viele Details anpassen.



Das Design der Kampfarenen richtet sich nach dem umkämpften Ort auf der Weltkarte.

AGE OF WONDERS: DIE VORGESCHICHTE

Anfang des Jahrtausends, bevor die Rundenstrategie scheinbar ausstarb, versuchte Triumph mit *Age of Wonders* den Genregrößen wie *Heroes of Might and Magic* Konkurrenz zu machen.

Das erste *Age of Wonders* sah 2000 ausgesprochen hübsch aus – die Welt war voll mit stimmungsvollen kleinen Lichteffekten und veränderte sich vor allem durch Zauber und andere globale Einflüsse. Außerdem bot der Titel eine größere Spieltiefe als die Konkurrenz von *Heroes of Might and Magic* und ein sehr großes Angebot an möglichen Einheiten, von klassischen Drachen über Halblings-Schleuderern bis hin zu aggressiven Riesenpinguinen.

Teil zwei mit dem Untertitel *Der Zirkel der Zauberer* erschien 2002 und setzte auf Hexfelder für natürlichere Truppenbewegungen und hatte einige neue Rassen und Einheiten im Gepäck – außerdem beseitigten die Entwickler im Zuge der Veröffentlichung mehrere Schwachstellen des ersten Teils.

Der inoffizielle dritte Teil von 2003, *Shadow Magic*, ist zwar nur ein Addon, funktioniert aber als eigenständiges Spiel. Dieser Teil der Serie hat sich auch bis heute eine Fanbasis erhalten, die unter anderem eigene Patches erarbeitete.

Nach *Shadow Magic* wandte sich Entwickler Triumph mit der Overlord-Reihe der Konsolen-Action zu, auch weil es damals so aussah, als würde das Genre der rundenbasierten Strategie aussterben. Mit *Age of Wonders 3* kehren sie jetzt also im Grunde zu ihren Wurzeln zurück, sowohl mit dem Genre als auch mit der Plattform.



der Redaktion enthüllte Triumph exklusiv eine dieser Fraktionen: die Drakonier. Die Echsenmenschen erfreuten sich bei *Shadow Magic* großer Beliebtheit, auch weil sie Drachen als Einheiten ins Feld führen konnten. Das wurde nun relativiert, dafür können mehrere der Truppen fliegen, und ihre Grundeinheit, der Nestling, kann sich mit ausreichender Erfahrung in andere Einheiten weiterentwickeln. Die durch die 3D-Modelle mögliche stärkere Anpassung der einzelnen Einheiten sorgt dafür, dass die Drakonier mit ihren Waffen und anderen Accessoires ein starkes mittelamerikanisches Flair mitbringen, das sich auch im Design ihrer Städte niederschlägt.

Unsere individuellen Helden, welcher Spezies auch immer, sollen eine aktivere Rolle spielen als ihre Vorgänger in *Shadow Magic*. Die neue Generation von Heerführern ist auf dem Schlachtfeld effektiver, wo sie ihre Zauber und Spezialfähigkeiten entscheidend einsetzen können. Bei der Gestaltung der sechs Klassen wurden dafür klassische Rollenspiel-Helden umgearbeitet, behalten dabei aber ein erkennbares Profil. Ein Kriegsherr ist zum Beispiel in der direkten Auseinandersetzung stark, ein Hexenmeister bleibt lieber im Hintergrund.

So soll sich eine ganze Reihe verschiedener Spielstile umsetzen lassen und generell wurde bei *Age of Wonders 3* nicht an Komplexität gespart. Schlachtfelder können durch Magie vorbereitet werden oder bringen ihre eigenen Vor- und Nachteile für verschiedene Einheiten mit. Als Beispiel kämpften wir auf einem Mana-Knoten gegen die dort ansässigen magischen Wesenheiten, die mit jeder Runde durch den Heimvorteil geheilt wurden – anstatt unsere Truppen auf mehrere gegnerische Einheiten aufzuteilen, konzentrierten wir alle Anstrengungen auf jeweils ein Ziel, um es innerhalb einer Runde außer Gefecht zu setzen.

Wie in der guten, alten Zeit

Ansonsten wirkt das Gameplay aber sehr vertraut, auch wenn es an manchen Stellen etwas übersichtlicher gestaltet wurde und ein paar Komfortfunktionen spendiert bekommen hat. Wie weit wir uns auf dem Schlachtfeld noch bewegen und zugleich angreifen können, wird durch übersichtliche Hexfelder angezeigt, Produktionsaufträge in Städten lassen sich in eine Dauerschleife schalten und die Bewegungspunkte der Truppen weichen weniger stark voneinander ab – alle Neuerungen, die wir aufspüren konnten, waren dezent, aber durchaus sinnig.

Die taktische Tiefe allerdings bleibt, jeder Zug sollte gut überdacht werden und auf dem Schlachtfeld können wir Gegnern in die Flanke oder in den Rücken fallen oder Passierschläge austeilen. Hier wurden auch die Fehlschläge entfernt, sodass es ein wenig zügiger vorangeht und die Einheiten nicht mehr rundenlang ohne Ergebnis aufeinander einschlagen.

Generell bekommen wir mit *Age of Wonders 3* sogar noch einmal eine Aufstockung der Optionen. Mit sechs Rassen haben wir zwar weniger zur Verfügung als im Vorgänger, dafür aber mit 220 Einheiten deutlich mehr Auswahl bei den Truppen. Außerdem können wir aus über 200 Zaubern wählen, wobei unsere Möglichkeiten dabei auch durch die gewählte Klasse vorgegeben werden.

Neben dem Krieg und der Verwaltung des Imperiums müssen wir uns auch um die Diplomatie kümmern. Statt uns mit unserer Rasse eine Gesinnung zuzuteilen, führt das Spiel Buch über unsere Handlungen und vermerkt, wann wir uns wem gegenüber wie verhalten. Allerdings können da manche Klassen wie der Theokrat oder der Schurke auch mogeln und die Liste oder ihre Auswirkung beeinflussen, um sich trotz mancher Übergriffe mit anderen gut zu stellen.

Gute Aussichten für den Multiplayer

Wir können uns bei zufallsgenerierten Karten an den Einstellungen austoben und bis zur Häufigkeit verschiedener Umgebungstypen alles einstellen oder aber mit nur vier Klicks grob die Richtung vorgeben. Neben der Möglichkeit, solche selbst erstellten Karten zu spielen, gibt es gleich zwei Kampagnen für die beiden großen Fraktionen, vorgefertigte Szenarios und natürlich Multiplayer-Optionen, wobei nahezu jede mögliche Variante abgedeckt wird. Online mit simultanen Zügen, aber auch abwechselnd, nach Wunsch auch per E-Mail oder am selben Rechner – alles ist drin. ❑



Globale Magie, wie hier vor dem Angriff auf eine Stadt, spielt wieder eine wichtige Rolle.

„Exakt das, was ich mir von *Age of Wonders* erwarte!“

Mháire Stritter



Die Anpassungen, um das komplexe Gameplay mit seinen im wahrsten Sinne des Wortes mehreren Ebenen – es wird auch wieder einen Untergrund geben –- für Neueinsteiger zugänglicher zu gestalten, sind eher dezent. Ein bisschen aufgeräumtere Menüs, ein paar Komfortfunktionen, aber ansonsten kaum Zugeständnisse an einen vielleicht weniger geduldigen Spielertyp. Dafür bekommt man als Fan der Reihe oder des Genres alle Optionen, die man sich für die Eroberung und Steuerung eines Imperiums nur wünschen kann. Dieses entschleunigte, komplexe und durchaus auch komplizierte Spielen mag nicht jeden ansprechen, bei mir entstand aber beim Hands-on schon die vertraute Suchtwirkung der Vorgänger.

GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Eurovideo
ENTWICKLER: Triumph Studios
TERMIN: 1. Quartal 2014

EINDRUCK **GUT**

VORBESTELLUNG

Die Kickstarter-Kampagne für *Project Eternity* ist zwar zuende, aber dafür ist es auf der offiziellen Spiele-Website vorbestellbar.

Wer die Entwicklung des Rollenspielprojekts unterstützen und sich schon ein Exemplar sichern möchte, kann dies derzeit auf der Webseite http://eternity.obsidian.net/de/ tun. Der Preis für *Project Eternity* liegt aktuell bei 29 US-Dollar. Damit erhält man dann einen Code zur Aktivierung des Spiels auf Steam oder GoG, wenn es denn verfügbar ist.

2D-Rollenspiele haben noch nicht ausgedient. Das bezeugen rund 74.000 Spieler mit ihren Spenden für das Kickstarter-Projekt *Project Eternity*.

Project Eternity

Von: Roland Austinat/ Stefan Weiß

Rollenspielcharme der Neunzigerjahre, gepaart mit moderner Technik.

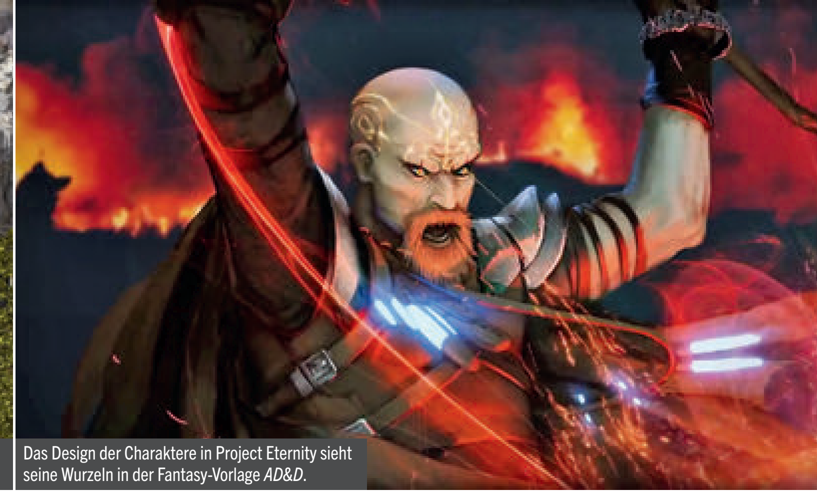
Rund vier Millionen US-Dollar spendeten knapp 74.000 Unterstützer vor gut einem Jahr auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter für *Project Eternity*, ein klassisches 2D-Rollenspiel mit isometrischer Ansicht. Mit diesem Geld entwickelt Obsidian seitdem ein Rollenspiel im Geiste von *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Planescape: Torment*. Drei Ziele stehen den Designern dabei vor Augen: „Eine wunderschöne Spielwelt mit zwei riesigen Städten und einem 15 Stockwerke tiefen Mega-Dungeon, taktische Gruppenkämpfe und eine sich an eure Entscheidungen anpassende Geschichte mit denkwürdigen Helden und erwachsenen Themen", sagt Projektleiter Josh Sawyer.

Epische Spielzeit und weitläufiges Gelände für Abenteurer

Baldur's Gate 2 fesselte seine Spieler 100 bis 200 Stunden an den PC, selbst die recht geradlinige Monsterschnetzelei *Icewind Dale* bot dank vieler unterschiedlicher Gebiete rund 100 Stunden Unterhaltung. „Nicht auf die Größe, sondern auf den Umfang kommt es an", sagt Josh Sawyer. *Für Project Eternity* bedeutet das: Auch hier müssen jede Menge unterschiedlicher Landstriche erschaffen werden. Um unnötige Arbeit zu vermeiden, planen die Entwickler noch vor dem Entwurf der Gebiete, wo und wie sich die Spieler durch diese bewegen sollen. Gegenstände, die den Weg der Spieler schmücken, werden teilweise geringfügig abgewandelt und erneut verwendet. Natürlich gibt es auch einzigartige Be-



Entwickler Obsidian setzt auf wunderschöne und detailliert gestaltete Levelareale.



Das Design der Charaktere in Project Eternity sieht seine Wurzeln in der Fantasy-Vorlage *AD&D*.

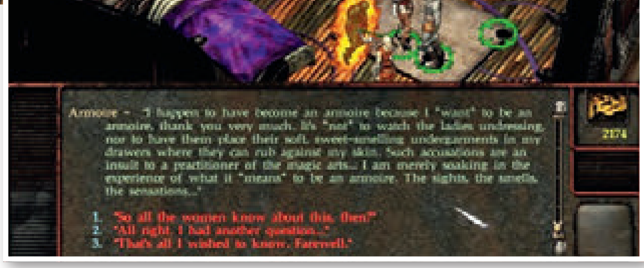
SPIELEINFLÜSSE

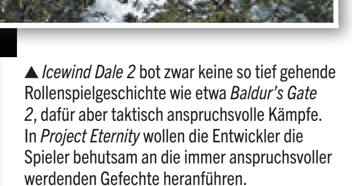
Die Entwickler von Project Eternity wollen den Geist klassischer 2D-Rollenspiele aufleben lassen. Dabei gibt es drei große Vorbilder.

Screenshots von *Project Eternity* lassen alte Erinnerungen an Genre-Klassiker aufkommen.



▲ *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* gilt bis heute als eines der besten Rollenspiele überhaupt. *Project Eternity* haut genau in die gleiche 2D-Kerbe, was die Gestaltung der Levels betrifft. Echtzeitbeleuchtung soll dabei eine tolle Atmosphäre schaffen.





▲ *Icewind Dale 2* bot zwar keine so tief gehende Rollenspielgeschichte wie etwa *Baldur's Gate 2*, dafür aber taktisch anspruchsvolle Kämpfe. In *Project Eternity* wollen die Entwickler die Spieler behutsam an die immer anspruchsvoller werdenden Gefechte heranführen.

◀ *Planescape Torment* faszinierte die Spieler mit einer ernsten Geschichte und umfangreichen Texten. *Project Eternity* will an diese klassische Erzählweise anknüpfen und verzichtet auf kostspielige Vollvertonung.

reiche und Gegenstände, „doch wir müssen abschätzen, wie viel Zeit die uns kosten und ob wir unsere Zeit nicht besser für etwas anderes verwenden sollten", so Sawyer.

Neben Städten und Dörfern darf die freie Natur nicht fehlen – hier begegneten die Spieler in der *Baldur's Gate*-Reihe legendären Figuren wie Drizzt und Elminster, aber auch jeder Menge Monster und Banditen. „Solche Zonen sind die dankbarsten", erklärt Josh Sawyer. „Sie bieten viel Platz zur Erkundung und müssen gleichzeitig nicht bis zum Überlaufen mit Inhalten gefüllt sein. Wir können sie sehr schnell erstellen und ihre Inhalte sehr leicht hin und her verschieben. Die Entwicklung von Orten und Dungeons ist im Vergleich dazu deutlich teurer." Im letzten Jahr reduzierte die Obsidian-Crew außerdem drastisch die zum Rendern eines Gebietes benötigte Zeit: „Zu Beginn brauchten wir 33 Stunden, um ein Dorf zu rendern", so Sawyer. „Doch brauchen wir all das, was auf dem Bildschirm zu sehen war? Heute dauert das Rendern des gleichen Bereichs durch den schlauen Einsatz von Reflexionen und Displacement Mapping gerade einmal 90 Minuten."

Dynamische Kämpfe

Die hier schon genannten klassischen Rollenspielvorbilder benutzen das *AD&D*-Rollenspielregelwerk. „Doch das ist nicht gerade intuitiv", gibt Josh Sawyer zu bedenken. Deshalb setzt *Project Eternity* neben einer neuen Spielwelt auch auf neue, eigens entwickelte Regeln. Rollenspielveteranen sollen sich darin sofort wohlfühlen. Auch den Schwierigkeitsgrad will Obsidian besser an die Wünsche der Spieler anpassen: „Ein Spiel wird nicht leichter, wenn weniger Monster auf euch warten oder ihr im Kampf mehr Schaden anrichtet", sagt Sawyer. „Wir passen unsere Kämpfe und die darin auftretenden Monstertypen dynamisch an den Schwierigkeitsgrad an." Das bedeutet, dass Gegner nicht nur stärker werden, sondern zum Beispiel jetzt Flächen- statt auf einen Punkt konzentrierten Schaden verursachen. So sind neue Taktiken nötig, um sie zu besiegen.

Außerdem soll das Spiel seine Optionsfülle nicht auf einen Schlag, sondern Stück für Stück offenbaren: „Wir werfen niemanden ins kalte Wasser – anders als etwa bei *Icewind Dale*, bei dem man gleich zum Start eine sechs Personen umfassende Gruppe zusammenstellen musste", sagt Josh Sawyer. Ob ein Spiel leicht oder schwer ist, hängt noch von zahlreichen anderen Faktoren ab. Offenbart eine Quest-Beschreibung exakt, was zu tun ist, oder muss man das selbst heraus-

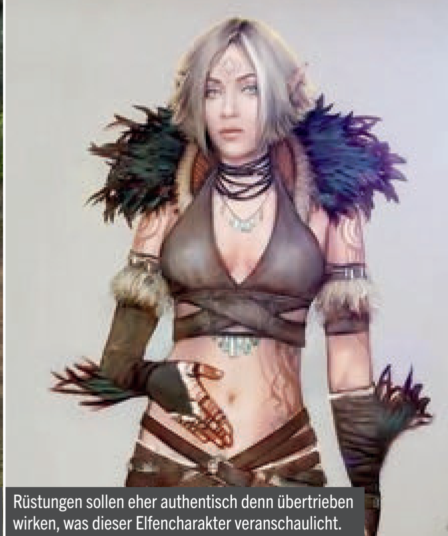


In *Project Eternity* wird man nicht von Beginn an eine größere Heldenparty anführen.



Stimmige Beleuchtungs- und Spezialeffekte sollen die 2D-Grafik atmosphärisch aufpeppen.


Bisher gezeigte Screenshots stellen vor allem die Technikspielereien, wie etwa das dynamische Wasser in *Project Eternity* dar.


Rüstungen sollen eher authentisch denn übertrieben wirken, was dieser Elfencharakter veranschaulicht.

finden? Zeigen Gegner im Kampf ihren Verwundungsgrad an oder lassen sie den Spieler im Unklaren darüber? „All das lässt sich in *Project Eternity* einstellen beziehungsweise ändert sich abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad", erklärt Sawyer.

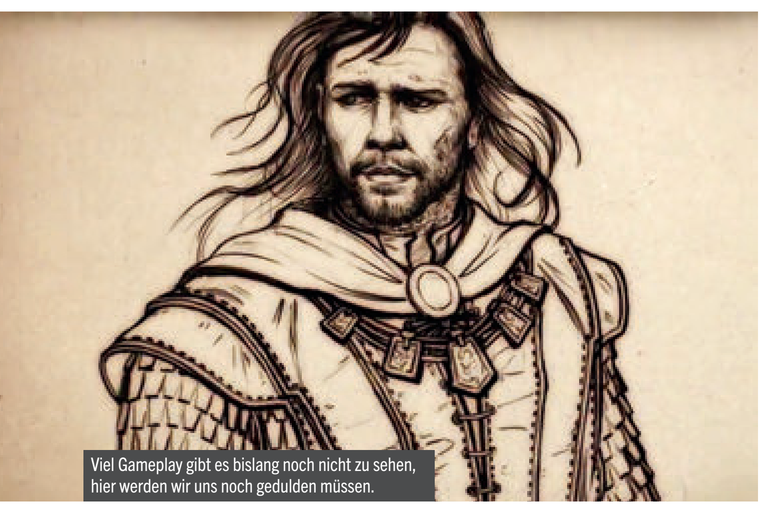
Spaß am Lesen?

Project Eternity setzt auf Menüs mit Holz-, Stein- und Metalltexturen. Die gab es schon im klassischen Trio *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Planescape: Torment*. „Solche Menüs fangen die Stimmung eines Fantasy-Rollenspiels einfach besser ein", so Josh Sawyer. Deshalb soll es auch keine quietschbunten, sondern eher gedämpfte Farben sowie keine übertriebenen Rüstungen oder Waffen geben. *Project Eternity* soll seine Fantasy-Welt „realistisch" darstellen. Dazu gehören auch besondere Ereignisse oder solche, die eine Entscheidung der Spieler erfordern: Statt bombastischer Zwischensequenzen gibt es ein stimmungsvolles Bild und einen nicht minder stimmungsvollen Text, die mehrere Handlungsmöglichkeiten eröffnen – fast wie in einem Pen&Paper-Rollenspiel. „*Eternity* richtet sich an Menschen, die Spaß am Lesen haben", sagt Sawyer. „Wir können nicht jeden Text vertonen und wehren uns gegen die Annahme vieler aktueller Titel, dass Spieler keine Lust mehr zum Lesen haben. Außerdem können wir so deutlich ausgefallenere Aktionen ins Spiel einbauen, ohne dass unsere Animatoren die Hände über dem Kopf zusammenschlagen."

Früher war beileibe nicht alles besser: „Bioware-Tools für die Infinity-Engine waren sehr mächtig, aber furchtbar kompliziert", sagt Josh Sawyer. „Außerdem gab es viele Nonsens-Dialoge. Die mögen vielleicht unterhaltsam gewesen sein, doch wir glauben, dass ihr lieber richtig gute Gespräche sehen und lesen wollt. Wie reagieren eure Begleiter auf eure Antworten? Wie wirkt sich das auf den weiteren Spielverlauf aus?" *Project Eternity* soll viele dieser Möglichkeiten bieten, mit anderen Personen zu interagieren und die Spielgeschichte zu beeinflussen. Außerdem versuchen die Entwickler, so viele Fan-Wünsche wie möglich zu berücksichtigen. Nehmen wir das Inventar als Beispiel: Viele Spieler hassen es, zwischen den Taschen ihrer Gruppenmitglieder zu wechseln. Deshalb baute Obsidian ein Inventar ins Spiel ein, das auf einen Blick die Habseligkeiten der ganzen Gruppe anzeigt. Das sorgte nicht bei allen für Begeisterung. „Ich will, dass mein Dieb die Juwelen trägt" oder „Ich will nicht, dass mein Krieger Zaubersprüche in der Tasche hat" waren laut Josh Sawyer nur zwei der Kommentare. Die Lösung: Jeder Held besitzt sein eigenes Inventar, doch auf dem Bildschirm werden alle gleichzeitig dargestellt.

Kickstarter sei Dank

Josh Sawyer fasst es am Ende seines GDC-Vortrages noch einmal zusammen: „Ohne unsere Kickstarter-Unterstützer wäre *Project Eternity* nie im Leben Wirklichkeit geworden – vielen Dank euch allen dafür. Unser Ziel ist ein Spielerlebnis wie in den späten 1990er-Jahren, welches das Flair der *AD&D*-Rollenspiele besitzt. Dabei wollen wir aber nicht die damaligen Spielsysteme eins zu eins kopieren – im Zweifelsfall ist uns ein authentisches Spielerlebnis wichtiger." Von dem ausgehend, was wir bislang von *Project Eternity* gehört und gesehen haben, scheint Obsidian dieser Spagat zwischen Vergangenheit und Gegenwart zu gelingen. Ob das Spiel wie geplant im April 2014 erscheint, bleibt derzeit allerdings noch abzuwarten – immerhin war das nur der Termin für die ursprüngliche, mit einem Budget von 1,1 Millionen US-Dollar gerade einmal ein Viertel so große Fassung. ❑


Viel Gameplay gibt es bislang noch nicht zu sehen, hier werden wir uns noch gedulden müssen.

„Herrliche Aussichten für lange Rollenspielabende – hoffentlich!"

Stefan Weiß



Das Entwicklerteam für *Project Eternity* besteht aus erfahrenen Rollenspieldesignern, die schon an Klassikern wie *Planescape: Torment*, *Fallout* und *Icewind Dale* mitarbeiteten. Das lässt darauf hoffen, dass sich *Project Eternity* in guten Händen befindet. Erste gezeigte Bilder und Videos beschränken sich hauptsächlich auf technische Aspekte des Spiels, die für eine wunderschöne 2D-Welt mit tollen Effekten sorgen. Man darf dabei aber nicht vergessen, dass es auch auf die Rollenspielinhalte ankommt. Hier hat Obsidian Entertainment in der Vergangenheit nicht immer ein glückliches Händchen bewiesen. Wir erinnern an das mit vielen Fehlern behaftete *Knights of the Old Republic 2*.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Obsidian Entertainment
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: April 2014

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

TRAUM-PAAR

MAGAZIN + APP JETZT FÜR NUR 1€ MEHR IM ABO!

DIE PC-GAMES-APP:

- ✔ Aktuelle Tests, Previews & Reports!
- ✔ Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
- ✔ Interaktive PC-Games-Motivationskurve

Available on the App Store

QR-Code scannen und hinsurfen!

MAGAZIN NUR € 3,99 / EINZELAUSGABE
MAGAZIN-ABO € 41,- / 12 AUSGABEN

€ 3,41 / AUSGABE = 14,4% PREISVORTEIL GEGENÜBER EINZELKAUF

APP NUR € 3,59 / EINZELAUSGABE
APP-ABO € 39,99 / 12 AUSGABEN

€ 3,33 / AUSGABE = 7,1% PREISVORTEIL GEGENÜBER EINZELKAUF



FÜR DIE KOMPLETTE IPAD-AUSGABE MIT VIELEN ZUSÄTZLICHEN VIDEOS & GALERIEN

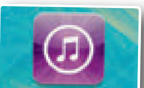
MAGAZIN/APP-KOMBI-ABO
€ ~~80,99~~,- **NUR € 53,-** / 12 AUSGABEN

35% PREISVORTEIL GEGENÜBER EINZELKAUF



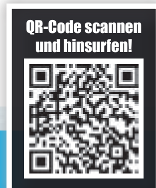
€ 10,-iTunes-Gutschein*

Musik, Filme, Fernsehsendungen, Spiele, Bücher, Apps und mehr im Wert von 10,-€ im iTunes Store herunterladen.



* Apple ist weder beteiligt noch Sponsor dieser Aktion. „iTunes" ist eine eingetragene Marke der Apple Inc., Cupertino, Calif., USA. Lieferbar solange Vorrat reicht.

QR-Code scannen und hinsurfen!



www.pcgames.de/abokombi

ALLE JAHRE WIEDER

Nachdem die Convention 2012 ausfiel, strömten dieses Jahr 30.000 Blizzard-Fans ins sonnige Los Angeles, Kalifornien. Im Vorfeld waren die 175 Dollar teuren Karten binnen Minuten ausverkauft. Dafür gab es exklusive Geschenke: eine Figurenserie mit Mini-Arthas, Kerrigan und -Diablo, die *Hearthstone*-Karte „Elite Tauren Chieftain" und „Murkalot", einem *World of Warcraft*-Haustier.

Von: Dirk Walbrühl

Die Neuigkeiten von Blizzards Hausmesse auf einen Blick.



Über 30.000 Blizzard-Fans fanden sich bei der diesjährigen Blizzcon im Anaheim Convention Center ein, um sich mit Gleichgesinnten auszutauschen und die neuesten Spiele des nordamerikanischen Herstellers zu zocken.

Blizzcon 2013

Die Blizzard-Hausmesse ist ein Event der Superlative. Gamer aus der ganzen Welt kamen zwei Tage lang im Anaheim Convention Center zusammen, um live dabei zu sein, wenn die neuesten Infos zu *Diablo*, *Warcraft* und *Starcraft* enthüllt werden. Die neuen Erweiterungen und Spiele standen gleich an hunderten Demo-Rechnern bereit, um zum ersten Mal angetestet zu werden – Wartezeiten von über einer Stunde inklusive.

Doch neben den brandheißen Neuigkeiten ist die Convention vor allem ein Event, auf dem die erfolgreiche Spieleschmiede sich selbst feiert und einen ganz persönlichen Kontakt zu den Fans pflegt. „Welcome Home" waren die herzlichen Begrüßungsworte von Firmenchef Mike Morhaime und mancher Besucher konnte zwischen den Show-Panels die Hand der Entwickler schütteln, Fotos schießen und ganz persönliches Feedback geben. Auch Autoren und professionelle Sprecher von Blizzard-Helden waren gekommen, beantworteten geduldig Fragen und signierten Spielepackungen und Bücher. Die wahren Highlights der Messe waren aber die große Cosplay-Show und die E-Sport-Turniere, allen voran die *Starcraft 2*-Meisterschaft, die der Protoss-Spieler Kim „sOs" Yoo Jin souverän gewann. ❑

HEROES OF THE STORM

Blizzards eigenes MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) war die Überraschung der Blizzcon. Der Titel bricht mit den Traditionen von Klassikern wie *League of Legends* oder *Dota* und setzt auf komplexes Metaspiel mit schneller Action in unter fünfzehn Minuten pro Partie. Last-Hitten und Denial als Mechaniken fallen ebenso weg wie ein langsamer Spielaufbau. *Heroes of the Storm* setzt mit zwischen allen Spielern aufgeteilten Erfahrungspunkten auf packende Teamkämpfe. Damit diese häufiger zustande kommen, können die Helden jederzeit auf Reittiere steigen und sich schneller über das Schlachtfeld bewegen. Dazu zeigen alle vier Karten spielentscheidende Missionsziele – vom Goldmünzensammeln über zufällig erscheinende Stärkungseffekte bis hin zum eigenen Mini-Dungeon unter der Karte. Dadurch spielen sich die einzelnen Maps sehr unterschiedlich – Türme, Lanes und Dienerhorden sind eher schmückendes Beiwerk. Blizzard versucht mit *Heroes of the Storm* keine Neuauflage des *Dota*-Spielprinzips, man will das Genre weiterentwickeln und mit neuen taktischen Elementen bereichern. So verbrauchen Türme ohne Helden in der Nähe etwa Munition und geben nach einer Weile den Geist auf, neutrale Diener im Dschungel werden, einmal besiegt, zu computergesteuerten Söldnern für das eigene Team. Darüber hinaus ersetzt ein einsteigerfreundliches Level-System mit frei im Kampf wählbaren Fähigkeiten und passiven Boni den komplizierten Kauf von Gegenständen. Doch die größte Stärke von *Heroes of the Storm* liegt in den Blizzard-Helden von Arthas über Tyrael bis Kerrigan. Diese verfügen zwar über bekannte Fähigkeiten (samt Skillshots), sind aber in Sachen Optik und Sound überzeugend – inklusive Gänsehautgefühl.



Einmal Diablo sein – mit *Heroes of the Storm* kann der Spieler die großen Blizzard-Bösewichte selbst steuern.

DIABLO 3: REAPER OF SOULS

Für viele *Diablo 3*-Spieler ist bei der kommenden Erweiterung nur eine Neuerung wichtig – die Abschaltung des Auktionshauses. Zusammen mit lohnenderer Beute und der Möglichkeit, Werte auf gefundenen Gegenständen umzuschmieden, soll *Reaper of Souls* eine lohnendere Einzelspielererfahrung bieten. Die Betonung liegt hier auf „Einzelspieler". Zwar steuert Blizzard ein Gildensystem bei, welches die Kommunikation innerhalb der *Diablo 3*-Clans erleichtert, doch *Reaper of Souls* erweitert vor allem die Aspekte Leveln, Sammeln und Monsterjagd. Dazu dient der neue Abenteuermodus, in welchem Spieler abseits der Kampagne durch frei zugängliche Wegpunkte gezielt Monster und kleinere Quests erledigen, indem sie zufällig generierte Dungeons leer räumen. Dort bekämpft man altbekannte Bossgegner mit neuen zufälligen Fähigkeiten. Dass Paragonstufen nun zwischen allen Charakteren eines Accounts geteilt werden, macht das Wechseln zwischen Klassen dabei angenehmer.

Die Möglichkeit, Rüstungsoptik auf andere Gegenstände zu übertragen, kennt man aus *WoW* schon als Transmogrifizieren. Damit könnt ihr euch auch optisch den perfekten Helden jenseits von Werten erstellen. Passend dazu gibt es dank der neuen Kreuzfahrerklasse ein weiteres Charakterattribut zum Hochleveln. Der defensive Nahkämpfer dürfte in Gruppen besonders häufig die Rolle des Tanks einnehmen und setzt seinen Gegnern mit schwerem Schild und Lichtangriffen zu. Diese Fähigkeiten kommen besonders in Westmark zur Geltung, dem neuen und somit fünften Akt. Denn das Stadtgebiet im Kampf gegen den neuen Oberbösewicht Malthael, den Engel des Todes, ist in düsterer Gothic-Optik gehalten. Vor allem Spieler, denen *Diablo 3* bislang zu bunt war, werden sich hier wohlfühlen. Mit Horden von Untoten, apokalyptischer Stimmung und wenigen überlebenden Menschen erhält sogar die Story nach dem Sieg über Diablo einen neuen Höhepunkt.

Alles düster und gut, also? Nicht ganz. PvP-Inhalte wird es auch mit *Reaper of Souls* nicht geben. Das wird viele Fans ärgern, die sehnsüchtig auf Arenaspiele und Ranglisten warten. Auch ist selbst nach dem Wegfall des Auktionshauses keine Änderung bei der Online-Politik geplant, sodass *Diablo 3* noch immer ein Einwählen ins Battlenet erfordert.



Hübsch machen fürs heilige Licht: Auch Kreuzfahrer können mit *Reaper of Souls* die Rüstungsoptik nach Belieben anpassen.


Neue Beute gefällig? Wer seine Gegenstände verbessern will, schmiedet einfach unnötige Werte in wichtigere um.

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

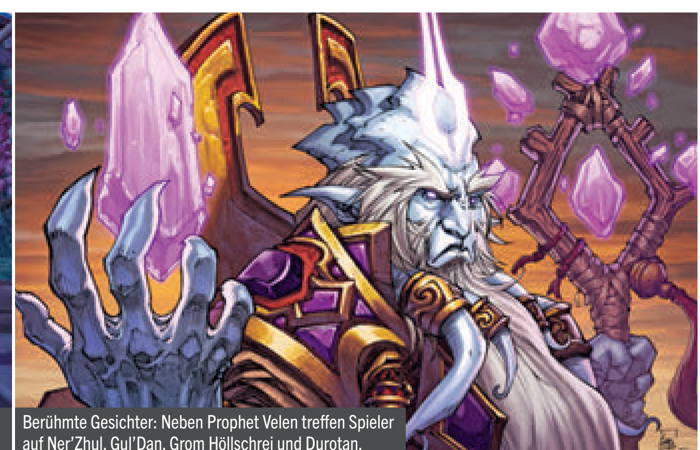
Die Story der nächsten *World of Warcraft*-Erweiterung klingt konfus: Der gefallene Kriegshäuptling Garrosh reist durch ein Zeitportal nach Draenor, der ursprünglichen Version der Scherbenwelt, bevor die Dämonen über sie hereinbrachen. Hier will er die Eiserne Horde erschaffen und dazu die – zu dieser Zeit noch zerstreuten und wilden – Stämme der Orks vereinen. Oberschamane Thrall reist ihm mit den Spielern hinterher und nimmt den Kampf auf, damit die neue Horde von damals nicht das Azeroth von heute übernimmt.

Storyfragen und Zeitparadoxa außen vor: *Warlords of Draenor* könnte *World of Warcraft* wieder Aufwind bescheren. Denn Blizzard hat aus *Mists of Pandaria* viel gelernt. Draenor bietet eine riesige Welt zum Erkunden mit verborgenen Geheimnissen, Quests und Schätzen wie zu Classic-Zeiten. Dazu dürften vor allem Lore-Fans einem Treffen mit eigentlich toten Helden und Schurken entgegenfiebern. Aber auch inhaltlich wird einiges geboten: So können Spieler eine eigene Garnison auf Draenor errichten und in einem Mini-Spiel eigene Soldaten und Arbeiter auf Missionen schicken – erbeutete Belohnungen inklusive. Damit führt *World of Warcraft* endlich das lang geforderte Housing ein – eine Party im verzierten Garnisons-Eigenheim mit vierzig Freunden? Mit *Warlords of Draenor* kein Problem.

Die Erweiterung räumt auch mit ärgerlichen Trends auf, die *World of Warcraft* mehr schaden als nutzen: Tagesquests werden deutlich unwichtiger, Sockel seltener und mächtiger. Auch die Reduzierung des Zahlensystems (von 300.000 auf 3.000 Schaden) tut dem Spiel nach neun Jahren gut, ebenso wie der Wegfall des umständlichen Umschmiedens oder langweiliger Werte wie Waffenkunde. Dafür werden neue Werte eingeführt, wie Unzerstörbarkeit (kein Haltbarkeitsverlust) oder Vermeidung von Flächenschaden. Auch PvP-Spieler dürfen sich freuen: *Warlords of Draenor* führt wieder eine große Zone ein, in der man sich regelmäßig mit der anderen Fraktion anlegen kann. Dazu gibt es ein neues Rang-System mit wöchentlichen exklusiven Arenakämpfen um den Meistertitel.

Nett, aber die meisten Spieler warten auf neue Dungeons, Schlachtzüge und Gegenstände. Hier bietet das Add-on mehr vom Altbekannten. So eröffnet die Erweiterung mit über fünfzehn Bossen in zwei Schlachtzügen – neuerdings alle im Flex-Modus außer der heroischen Begegnung für 20 Spieler. Ebenfalls positiv: Durch das vergrößerte Design-Team dürften Patches und Inhalte nicht mehr so lange auf sich warten lassen.


Draenei und Orks wehren sich gegen Garroshs Versuch, deren Welt Draenor zu erobern.


Berühmte Gesichter: Neben Prophet Velen treffen Spieler auf Ner'Zhul, Gul'Dan, Grom Höllschrei und Durotan.



Heiße Weihnacht

Gewinnspiel Über 30 Geschenkideen zu Weihnachten, die Sie mit Glück nicht einmal bezahlen müssen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die heißesten Games, Filme und Technik-Gadgets für Ihre Wunschliste. Fast alle angepriesenen Produkte können Sie aber auch gewinnen, wenn Sie an unserem großen Online-Gewinnspiel teilnehmen. Dazu müssen Sie nur unsere Webseite besuchen und die Augen nach einem der hier abgebildeten Produkte offen halten. Finden Sie eines der hier gezeigten Geschenke, klicken Sie es an, um zur Gewinnspielteilnahme zu gelangen. Start der großen Advents-Schnitzeljagd ist der 27.11.2013, am 24.12.2013 endet die Aktion. Teilnehmen können alle Besucher unserer Webseite www.pcgames.de. Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern in unseren Geschenketipps und natürlich viel Glück beim Gewinnspiel. ❑

The Elder Scrolls Anthology

Dishonored: Spiel des Jahres Edition

WEBSEITE: www.elderscrolls.com / www.dishonored.com **PREIS:** € 57,99 / € 44,99

Pünktlich zum Weihnachtsfest veröffentlicht Bethesda zwei attraktive Games-Editionen, die jeden Fan in Verzückung versetzen. *The Elder Scrolls Anthology* für PC beinhaltet die gesamte *The Elder Scrolls*-Reihe im Rahmen einer exklusiven und hochwertigen Sammler-Edition. Auf insgesamt neun Disks befinden sich alle fünf von der Kritik gefeierten Spiele sowie sämtliche offiziellen Add-ons. Außerdem erscheint mit der *Dishonored Spiel des Jahres Edition* für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 die ultimative Kollektion des gefeierten LARA Award Gewinners. Diese vollständige Sammlung beinhaltet neben dem Hauptspiel *Dishonored: Die Maske des Zorns* auch die offiziellen und umfangreichen Add-ons.



Nubert nuPro A-100

WEBSEITE: www.nubert.de

PREIS: € 285/Stück

Egal ob am Computer, dem Fernseher, dem Smartphone, dem Tablet oder der Spielkonsole – die nuPro A-100 machen überall eine tolle Figur. Dank ihres eingebauten Signalprozessors und des Digitalverstärkers sind die Aktivboxen die idealen akustischen Begleiter in der modernen digitalen Medienwelt: Einfach anschließen und Sound vom Feinsten genießen. Es werden keine Extrakabel benötigt, geschweige denn Zusatzgeräte. Und dank des großzügigen Displays auf der Gerätefront sowie der beiliegenden Fernbedienung erklärt sich die Steuerung praktisch von selbst. Unter allen Teilnehmern unseres Gewinnspiels verlosen wir ein Paar nuPro A-100 im Wert von 570 Euro.



Alphacool Wakü-Set

WEBSEITE: www.aquatuning.de **PREIS:** € 129

Flüsterleise: Den Einstieg in die Welt der Computer-Wasserkühlung macht dieses Komplettset von Alphacool, welches in vielen Gehäusen direkt in der Oberseite und einem freien Laufwerksschacht schnell und einfach montiert werden kann. Der preisgekrönte NexXxoS XP³ CPU-Wasserkühler wird kombiniert mit einem Vollkupfer-Radiator und der bewährten DC-LT 12 V Pumpe. Dieses Set ist ebenso für Fortgeschrittene geeignet, da es um zusätzliche Kühler, zum Beispiel für Grafikkarte oder Mainboard, erweitert werden kann. Bis zum 24. Dezember erhalten Sie 5 % Rabatt auf alle Alphacool-Sets: CODE: alphaset2013.

Bis zum 24.12.2013
5% auf alle Alphacool Sets





NCSOFT Guild Wars 2

WEBSEITE: www.guildwars.de **PREIS:** ab € 40

Egal ob Sie epische Player-versus-Player-Schlachten oder eine individuelle, auf Ihren Charakter zugeschnittene Story bevorzugen, das Online-Rollenspiel *Guild Wars 2* bietet die perfekte Mischung. Die riesige Spielwelt wird permanent mit kostenlosen Inhaltsupdates erweitert, sodass es auch nach unzähligen Stunden Spielzeit immer wieder Neues zu entdecken gibt. Apropos kostenlos: Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen kostet *Guild Wars 2* keine monatlichen Abo-Gebühren. Zu gewinnen gibt es neben der prallvollen Collector's Edition auch einen coolen Toaster, der Ihr Frühstücksbrot mit dem Spiellogo verziert.



© Constantin Film Verleih GmbH • 80802 München

Resident Evil I-V Collector's Box

WEBSEITE: www.constantin-film.de **PREIS:** ca. € 80

Was einst als kultiges Videospiel die Konsolenwelt revolutionierte, konnte sich in den letzten Jahren auch als Film-Franchise erfolgreich etablieren: *Resident Evil*. Fünf actiongeladene Streifen flimmerten bisher über die große Leinwand, ein sechster ist bereits in Planung. Um Fans die Wartezeit bis zum Abschluss der Filmreihe zu versüßen, erscheinen die ersten fünf Teile nun auf Blu-ray in der limitierten *Resident Evil I-V Collector's Box*. *Afterlife* und *Retribution* sind sogar in 3D enthalten, können jedoch auch in 2D abgespielt werden. Wahren Fans bietet die Box zudem einen Umbrella-Corporation-Mitarbeiterausweis sowie einen Schlüsselanhänger.

505 Games Tiny Brains

WEBSEITE: www.facebook.com/tinybrains **PREIS:** ca. € 10-15

Sie suchen noch nach einem witzigen Koop-Spiel für die Weihnachtsfeiertage? Dann hat 505 Games genau das Richtige für Sie! Der Koop-Puzzler *Tiny Brains*, der als Launchtitel für die brandneue Playstation 4 sowie zusätzlich auch für PC und PS3 als Download erscheint, schickt Sie und bis zu drei Freunde in das Labor eines verrückten Wissenschaftlers. Dort lösen Sie mit putzigen Labortierchen physikbasierte Rätsel, um den tödlichen Fallen und Mechanismen des durchgeknallten Professors zu entkommen. Die gestellten Aufgaben lassen sich stets auf mehrere Arten bewältigen, sodass es auch nach dem ersten Durchspielen eines Levels noch viel Neues zu entdecken gibt. In puncto Schwierigkeitsgrad eignet sich *Tiny Brains* dank einfacher und intuitiver Steuerung auch für Anfänger und Casual-Gamer; Profi-Zocker können ihre Leistungen per Highscore-Listen mit anderen Spielern auf der ganzen Welt vergleichen.



Kathrein UFS 935/HD+

WEBSEITE: www.kathrein.de **PREIS:** € 259

Holen Sie sich mit dem Hybrid-Receiver von Kathrein Fernsehen und Internet ins Wohnzimmer! Mit einer per USB angeschlossenen Festplatte lassen sich Sendungen aufnehmen oder zeitversetzt schauen. Dank zweier unabhängiger Tuner ist es sogar möglich, ein Programm zu schauen, während ein anderes aufgezeichnet wird. Mit der bereits eingelegten Karte für HD+ im Wert von 50 Euro empfangen Sie aktuell 15 Privatsender in brillanter HD-Qualität (darunter RTL HD, Pro Sieben HD, Sat 1 HD, VOX HD u. v. m.). Verbunden mit dem Heimnetzwerk holt der Kathrein-Receiver auch das Internet auf den Fernsehschirm und bietet Zugang unter anderem zu Youtube, dem Internet-Radiodienst Shoutcast und den Mediatheken der TV-Sender. Natürlich ist auch HbbTV an Bord, wodurch sich Zusatzinformationen im laufenden Fernsehprogramm abrufen lassen.





Eureka The Complete Collection

WEBSEITE: www.uphe.de/movies/title/eureka **PREIS:** ca. € 99

Auf den ersten Blick ist Eureka ein ganz normales Städtchen, doch der Ort hütet ein mysteriöses Geheimnis. In den insgesamt fünf Staffeln der Erfolgsserie kann der Zuschauer in den Wahnsinn und die Genialität Eurekas eintauchen. Jetzt ist die komplette Serie mit allen Seasons erstmals auf Blu-ray in einer Komplettbox erhältlich. Neben viel Bonusmaterial enthält diese auch eine witzige rote Spezialfolie, die zusätzliche Bilder und Schriftzüge auf der Box und im beigelegten Booklet sichtbar werden lässt.

Harman/Kardon Sabre SB35

WEBSEITE: de.harmankardon.com **PREIS:** € 999

Harman/Kardons High-End-Soundbar Sabre SB35 bietet eine platzsparende und äußerst komfortable Möglichkeit, Ihren Fernseherklang ordentlich aufzumöbeln. Mit einer Tiefe von lediglich 32 Millimetern gehört das Sabre SB35 zu den schlanksten Lautsprechersystemen auf dem Markt, ein zeitloses Aluminium-Finish rundet die Edel-Optik ab. Die Soundbar beherbergt einen integrierten Verstärker mit 2 x 25 Watt Musikleistung und erzeugt mit nur einem Lautsprecher und 3D Virtual Surround ein authentisches Kinofeeling für zu Hause.

Nintendo Bravely Default

WEBSEITE: www.nintendo.de **PREIS:** € 45

Hauchen Sie Luxendarc wieder Leben ein! Begleiten Sie Agnès Oblige im Wettlauf gegen die Zeit, um die vier elementaren Kristalle zu erwecken. Lassen Sie sich in dem traditionellen japanischen Rollenspiel sowohl von der äußerst ungewöhnlichen Story begeistern als auch von den Stärken des Nintendo 3DS, die für dieses Spiel nahezu ausgereizt werden: hohe Produktionsqualität, StreetPass zur drahtlosen Kommunikation mit anderen 3DS-Systemen und Internet-Features. Freuen Sie sich außerdem auf das ausgefeilte Kampf- und Klassensystem sowie auf eine überraschende Geschichte. Machen Sie sich auf! *Bravely Default* erscheint exklusiv für den Nintendo 3DS.





EIZO FORIS FG2421

WEBSEITE: www.eizo.de **PREIS:** ca. € 500

Mit dem FG2421 bringt der Display-Spezialist EIZO einen revolutionären Monitor auf den Markt, der Gamer-Herzen höherschlagen lässt. Wer rasante Spiele absolut ruckel- und schlierenfrei genießen will, drückt den Turbo-Knopf und der FG2421 arbeitet mit im Display-Bereich derzeit einzigartigen 240 Hertz! Hinzu kommt eine pulsierende Hintergrundbeleuchtung, die dafür sorgt, dass keinerlei störende Bewegungsunschärfe auftritt. Darüber hinaus sorgt das gegenüber herkömmlichen TN-Varianten deutlich kontrastreichere und farbbrillantere VA-Panel für eine exzellente Bildqualität. Als Signaleingänge stellt der FG2421 HDMI, DVI sowie einen Display-Port bereit.



Sky+ Receiver

WEBSEITE: www.sky.de **PREIS:** ab € 99

Sehen Sie, was Sie wollen, und vor allem wann Sie es wollen! Die riesige 2-Terabyte-Festplatte im Sky+ Receiver ermöglicht grenzenlose Unterhaltung. Dabei steht die Hälfte des Speichers für Ihre persönlichen Aufnahmen bereit – es lassen sich bis zu 200 Stunden in HD aufzeichnen. Die andere Hälfte der Festplatte ist für Sky Anytime reserviert. Hier können Sie jederzeit aktuelle Blockbuster, Serienhighlights, Kinderprogramme, Dokumentationen und Sportzusammenfassungen ohne Zusatzkosten abspielen. Mit der App *Sky Go* lassen sich sogar unterwegs Aufnahmen planen. So verpassen Sie nie wieder eine Sendung! Den Sky+ Receiver mit 2TB-Festplatte gibt es für Satellitenempfang und alle deutschen Kabelnetze. Ein ganz besonderes Highlight für Fußball-Fans: Auf Wunsch erhalten Sie den Receiver im Design Ihres Lieblingsclubs. Alle Vereine der ersten und zweiten Bundesliga sind erhältlich. Schenken Sie besseres Fernsehen zu Weihnachten und genießen Sie zum Fest Highlights wie *Der Hobbit*, *Prometheus* und *Skyfall*.

nerdytec Couchmaster Premium

WEBSEITE: www.nerdytec.com **PREIS:** ab € 129

Der Wunsch vieler PC-User, im Wohnzimmer am großen Fernseher ihrem liebsten Hobby zu frönen, geht diese Weihnachten endlich in Erfüllung! Der Couchmaster ist eine bequeme Auflage für Tastatur, Maus oder Joystick, durch die eine unkomplizierte und komfortable Nutzung der Eingabegeräte auf dem heimischen Sofa möglich ist. Dank des integrierten USB-Hubs wird ohne zusätzlichen Stromadapter genügend Saft für bis zu vier Eingabegeräte bereitgestellt. Eine Seitentasche bietet Platz für Getränke oder weitere Gaming-Ausrüstung, wodurch Sie auch für längere Spielesitzungen optimal gewappnet sind. Weitere Versionen und Farben des Couchmasters sind im Shop unter www.nerdytec.com erhältlich.







ICY BOX Kontor Heads

WEBSEITE: www.icybox.de **PREIS:** € 179

Dancefloor-Party für Ihre Ohren – genau das bekommen Sie bei dem neuen, in Zusammenarbeit mit dem bekannten Plattenlabel Kontor Records (u. a. Scooter, Die Atzen) entstandenen Kopfhörer Kontor Heads von ICY BOX. Die mit 53 Millimeter Durchmesser ausgesprochen großen Treiber wurden speziell für Dance-Musik optimiert und tragen die Ohren des Zuhörers bis ganz nach unten in den Frequenz-Keller. So überzeugen die Kontor Heads mit einem besonders breiten Spektrum von 10 Hz bis 20 kHz in tadelloser Klangqualität. Das Modell ist mit zuschaltbarem, aktiven Noise-Cancelling ausgestattet, welches störende Umgebungsgeräusche für den perfekten Musikgenuss nahezu komplett ausblendet. Neben dem umfangreichen Zubehör ist auch eine Kontor Compilation (mit Künstlern wie Hardwell, Armin van Buuren, DJ Antoine u. v. m.) und ein Kontor Club Trikot enthalten.

Kalypso Das Schwarze Auge – Demonicon

WEBSEITE: www.kalypsomedia.com
PREIS: ca. € 60 (Collector's Edition), ca. € 45 (Standard-Edition)

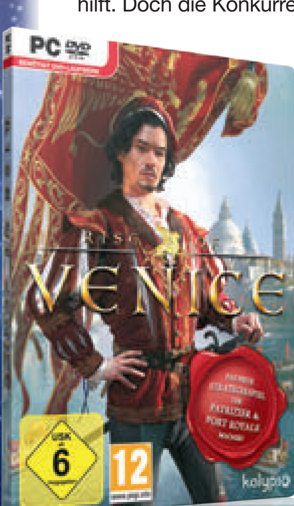
Schlüpfen Sie in die Rolle des Helden Cairon, der sich zusammen mit seiner Schwester Calandra auf die Spuren der gemeinsamen Vergangenheit begibt. Dabei müssen sich die Geschwister nicht nur gegen Dämonen und magische Einflüsse behaupten, sondern werden zunehmend gegeneinander aufgehetzt. Lassen Sie sich von der packenden Atmosphäre in den Bann ziehen und bekämpfen Sie Ihre Gegner mit einem ausgefeilten Kampfsystem sowie einer Vielzahl an magischen Kräften. In der limitierten Collector's Edition des neuen Titels aus dem *Das Schwarze Auge*-Universum dürfen Sie sich unter anderem auf ein umfangreiches Artbook, den Spiele-Soundtrack, drei digitale Zusatzinhalte für das Spiel und ein 60-seitiges Abenteuerbuch freuen (siehe Bild).



Kalypso Rise of Venice

WEBSEITE: www.kalypsomedia.com **PREIS:** ca. € 40

Heutzutage ist Venedig vor allem für Gondelfahrten und viel Wasser bekannt. Zur Zeit der Renaissance war die italienische Metropole jedoch kulturelles Zentrum und wichtiger Knotenpunkt für Handelswege durch ganz Europa. In Kalypsos Aufbaustrategie-Hit *Rise of Venice* bauen Sie sich ein mächtiges Handelsimperium auf, das Ihnen zu Reichtum und Einfluss verhilft. Doch die Konkurrenz schläft nicht und so gilt es, Ihr mühsam aufgebautes Reich in spannenden Schlachten zu verteidigen. Haben Sie sich einen entsprechenden Ruf erarbeitet, stehen Ihnen auch die Türen in die politische Riege Venedigs offen. Dort müssen Sie sich gegen Intrigen und Verschwörungen Ihrer Widersacher zur Wehr setzen. Mit der passenden Strategie und dem nötigen Durchhaltevermögen kann Sie jedoch keiner daran hindern, bis in das Amt des Dogen aufzusteigen. Im Multiplayermodus nehmen bis zu vier Spieler via LAN oder Internet am Spiel teil.





be quiet! POWER ZONE 850W

WEBSEITE: www.bequiet.com **PREIS:** € 149

Die nagelneue Serie Power Zone von be quiet! ist perfekt für anspruchsvolle Gamer und PC-Enthusiasten, die auf viel Power, gute Leistung und viele Features setzen. Das Power Zone 850W überzeugt mit beeindruckend starker Performance, sehr hoher Stabilität, einer Menge hervorragendem Zubehör und leisem Betrieb – und das alles natürlich zu einem hoch attraktiven Preis. Dank DC-to-DC-Technologie und einer leistungsstarken 12-Volt-Leitung eignet sich das Power Zone 850W sehr gut für Übertakter und Anwender mit mehreren Grafikkarten im Rechner. Der 135 mm große SilentWings-Lüfter sorgt zudem für einen leisen Betrieb in allen Lastzuständen und für optimale Kühlung.



Fractal Design Node 304

WEBSEITE: www.fractal-design.com **PREIS:** € 69,90

Das neue Computergehäuse Node 304 aus dem Hause Fractal Design punktet nicht nur mit kompakten Ausmaßen, sondern bietet auch dank modularem Innenleben herausragende Konfigurationsmöglichkeiten. Das Node 304 fasst insgesamt bis zu sechs Festplatten. Befestigungsklammern die nicht benötigt werden, können problemlos entfernt werden, um Platz für große Grafikkarten oder besseres Kabelmanagement zu schaffen oder einfach um die Luftzirkulation zu erhöhen. Zusätzlich kommt das Case mit drei hydraulischen Lüftern, einfach zu säubernden Lüftungsfiltern sowie zwei Front-USB-3.0-Anschlüssen.



Razer Battlefield 4 Limited Edition

WEBSEITE: www.razer.de **PREIS:** € 520 (Komplettset)

Für alle Fans des beliebten Shooters von Electronic Arts bietet der Gaming-Peripherie-Spezialist ***Razer*** eine Reihe von Produkten im exklusiven *Battlefield 4*-Design an. Dazu gehört die beidhändig nutzbare 8.200DPI Gaming-Maus *Razer Taipan*, die phänomenale mechanische Gaming-Tastatur Razer *BlackWidow Ultimate*, das Stereo-Headset *Razer BlackShark* im Kampfpiloten-Design, welches mit vollem Klang und einem klaren Mikrofon punktet, sowie das *Razer Destructor 2 Mousepad*. Ebenfalls erhältlich sind eine Messenger Bag und eine robuste iPhone 5/5S-Hülle. Zu Weihnachten verlost Razer mit uns ein ganz besonderes Set: Dieses ist nicht nur von Moritz Bleibtreu signiert, dem Synchronsprecher von Staff Sergeant Dunn, sondern enthält das PC-Spiel samt Premium-Key, ein exklusives *Battlefield 4*-Polohemd und limitierte Dog Tags.

Func KB-460

WEBSEITE: www.func.net **PREIS:** € 80

Gamer sind mit der KB-460 von Func auch für hitzigste Gefechte bestens gerüstet. Denn das mit einer gummierten Oberfläche versehene Keyboard arbeitet mit mechanischen Tasten! Das heißt, Sie müssen nicht wie bei herkömmlichen Varianten die Tasten komplett herunterdrücken, um eine Funktion auszulösen – kurzes Antippen genügt. So sind Sie in der Lage, bei actionreichen Spielen blitzschnell zu reagieren. Die Ausstattung der KB-460 lässt darüber hinaus keinerlei Wünsche offen: Sie bekommen unter anderem eine Hintergrundbeleuchtung mit Dimm-Funktion, sechs Multimedia-Tasten, einen 128-kByte-Speicher für Spielerprofile, Makrobelegungen sowie zwei USB-2.0-Anschlüsse. Höhenverstellbare, rutschfeste Standfüße sorgen für einen optimalen Halt.





TP-550C

Antec TP-550C & ISK600

WEBSEITE: www.antec.com **PREISE:** € 90 (TP-550C), € 75 (ISK600)

Mit dem TruePower Classic TP-550C bietet Antec ein sehr effizientes 550-Watt-Netzteil an. Der Spannungswandler arbeitet mit einem hohen Wirkungsgrad von bis zu 92 Prozent (80 Plus Gold). Eine 5-jährige Garantie, ein leises Betriebsgeräusch sowie umfangreiche Schutzschaltungen runden das Antec TP-550C ab. Das ISK600 macht mit seinen geringen Ausmaßen überall eine gute Figur – zu Hause, im Büro und natürlich auf LAN-Partys. Der Kleine hat sogar Platz für eine Fullsize-Grafikkarte (317,5 mm) und ein ATX-Netzteil. Trotzdem ist das ISK600 sehr kompakt und wurde für Mini-ITX-Motherboards entwickelt. Für die Belüftung sorgt ein bereits eingebauter 120-mm-Fluid-Dynamic-Lüfter. Das Panel besteht aus gebürstetem Aluminium und sorgt so für echte Eleganz. An der Front befinden sich Anschlüsse für USB 3.0, USB 2.0 und Audio In/Out.



ISK600

ZOTAC ZBOX ID92 Plus

WEBSEITE: www.zotac.com **PREIS:** € 509

ZOTACs ZBOX ID92 Plus ist ein vollwertiger PC im Mini-Format. Der kompakte Rechner misst nämlich gerade einmal 188 x 188 x 51 Millimeter und ist damit prädestiniert für den Einsatz im heimischen Wohnzimmer. Dank Core-i5-Dualcore-CPU, Intel HD Graphics 4600, 500-Gigabyte-HDD und vier Gigabyte RAM ist die Plus-Version des Mini-PCs auch für anspruchsvollere Aufgaben gewappnet. Neben der leistungsstarken Hardware glänzt die neue ZOTAC ZBOX auch mit zahlreichen Anschlussmöglichkeiten und Schnittstellen, darunter ein Multicardreader, vier USB-3.0-Ports, zwei DisplayPorts (nativer 4K-Support), ein optischer und analoger S/PDIF-Ausgang sowie Dual-Band-WLAN, Gigabit Ethernet und Bluetooth 4.0. Warum also noch einen sperrigen Tower-PC kaufen, wenn Sie so viel Optionen und Leistung auch im Miniformat haben können?



SAPPHIRE EDGE-VS4



WEBSEITE: www.sapphiretech.com **PREIS:** € 349

Wenn es um kompakte PCs geht, macht der SAPPHIRE EDGE-VS-Serie keiner etwas vor. Der Mini-Rechner EDGE-VS4 [19,75 (L) x 18,25 (B) x 3,16 (H) cm; 660 Gramm] arbeitet mit einer AMD A4-APU und 4 GiByte Arbeitsspeicher. Eine 320-GByte-Festplatte mit vorinstalliertem FreeDOS bildet den Massenspeicher. Natürlich können Sie auch Windows installieren. Als Anschlüsse stehen Ihnen neben HDMI und Mini-Displayport auch USB 3.0 sowie Audio-Ein- und -Ausgänge zur Verfügung. Benötigen Sie noch mehr Leistung, dann greifen Sie zum EDGE-VS8, welcher eine A8-APU von AMD sowie eine 500-GByte-Festplatte bei gleichem Volumen wie der VS4 bietet.

Monster DNA Tuxedo

WEBSEITE: www.monsterproducts.com

PREIS: € 200



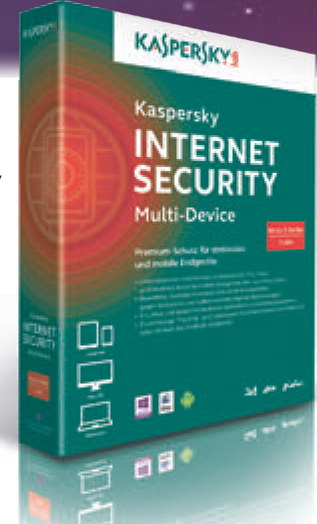
Herausragende Technologie im neuen Gewand: Der Tuxedo Monster DNA Kopfhörer punktet nicht nur mit dem charakteristischen Pure Monster Sound, sondern auch durch Stilsicherheit. Eine Reihe an klangverbessernden Kopfhörertechnologien ermöglicht ein eindrucksvolles Audioerlebnis, das über den integrierten Dual-Port-Anschluss an bis zu fünf weitere Kopfhörer ausgegeben und so geteilt werden kann. Das futuristische Design in Schwarz-Weiß macht den Kopfhörer zum echten Blickfang.



Samsung SSD 840 Serie

WEBSEITE: www.samsung.de
PREIS: € 470 (SSD 840 Pro, 512 GByte)

Mit der neuen SSD 840 Serie von Samsung verpassen Sie Ihrem Notebook oder Desktop-PC ein ordentliches Geschwindigkeits-Tuning! In wenigen Schritten eingebaut, ermöglichen die Hochleistungs-Laufwerke Performance auf einem anderen Level. Die beiden Modelle SSD 840 EVO und SSD 840 Pro sind speziell auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Anwender abgestimmt. Heimanwendern bietet die EVO den neuen NAND-Flash-Speicher 3-Bit MLC, der dank hoher Transferraten und optimierten Schreib- und Lesezugriffen die Gesamtperformance des Rechners deutlich steigert. An professionelle Anwender richtet sich die Pro-Variante. Sie eignet sich perfekt für anspruchsvolle 3D-Konstruktionen (CAD), Foto-, Audio- und Video-Bearbeitung und erfreut sich auch großer Beliebtheit bei Gamern. Zum umfangreichen, mitgelieferten Software-Paket gehören die Tools Magician für Wartungs- und Optimierungsarbeiten sowie Data Migration, das es Ihnen ermöglicht, mit Ihrem bestehenden Windows-System in drei einfachen Schritten auf die neue SSD umzuziehen.



Kaspersky Internet Security Multi-Device

WEBSEITE: www.kaspersky.de
PREIS: ab € 50

Gegen Viren, Phishing, Trojaner, Keylogger und Co. bietet die russische Sicherheitsfirma Kaspersky Lab eine neue Sicherheitslösung: *Kaspersky Internet Security Multi-Device*.
Dieses moderne, praktische Sicherheitsprodukt schützt Ihren PC, Ihren Mac, Ihr Android-Smartphone und Android-Tablet zuverlässig – alles mit einer einzigen Lizenz. Haben Sie einen PC und ein Android-Smartphone und ein Familienmitglied einen Mac? Kein Problem, alle drei Geräte sind in Echtzeit und gegen alle komplexen, neuesten Internetbedrohungen hervorragend geschützt – für Android-Endgeräte ist sogar ein Diebstahlschutz dabei.
Kaspersky Internet Security Multi-Device ist die ultimative, flexible Rundum-sorglos-Lösung mit wahlweise 3, 5 oder 10 Jahreslizenzen, die Sie nach Belieben auf all Ihren heimischen Geräten verteilen dürfen.

Pulse

a.m.p. Pulse & SPzero

WEBSEITE: www.antecmobileproducts.com/de
PREISE: € 129 (Pulse), € 45 (SPzero)

Verzichten Sie unterwegs nicht auf Klangqualität! Mit seinem cleverem Faltmechanismus lässt sich der Bluetooth-Kopfhörer Pulse platzsparend verstauen. Dank AUX-Anschluss kann der Kopfhörer auch mit Geräten ohne Bluetooth und im Flugzeug genutzt werden, integrierte Bedienelemente erhöhen den Komfort. Wer ungern alleine hört, wünscht sich den spritzwassergeschützten Lautsprecher SPzero. Mit dem kompakten Speaker lauschen Sie drahtlos per Bluetooth Ihrer Lieblingsmusik. Zudem lässt sich die akustische Leistung mit der Daisy-Chain-Funktion steigern, die es ermöglicht, mehrere SPzeros via AUX-Anschluss zu verbinden. Sowohl der Kopfhörer Pulse als auch der Lautsprecher SPzero sind in etlichen Farben erhältlich und verfügen über eine Freisprechfunktion und einen Hochleistungsakku für acht Stunden Musikwiedergabe.





TEST

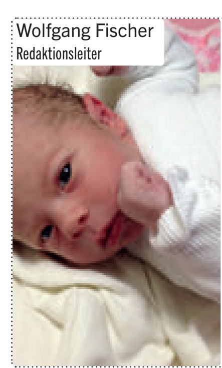
12
13

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



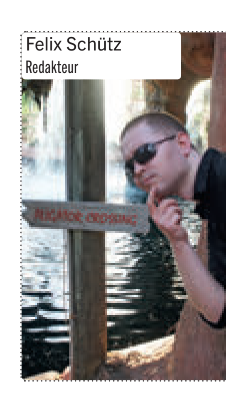
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat zum ersten Mal eine Segway-Tour unternommen:
Großer Spaß – Eingewöhnung dauert keine fünf Minuten und schon düst man geschmeidig durchs Unterholz.
Freut sich auf Weihnachten:
Endlich Zeit für all die Spiele, die es nachzuholen gilt – allen voran *Path of Exile* und *Battle Worlds: Kronos*.
Schmunzelt immer noch über den Aufdruck auf der *Sim City*-DLC-Packung:
„Digitaler Download“ – endlich keine analogen Downloads mehr!



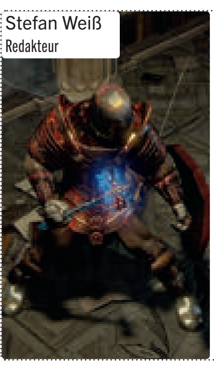
Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter

Ist seit Anfang November:
ultrastolzer Vater! Mit allen positiven, neutralen und diskussionswürdigen Nebeneffekten.
Spielt derzeit:
Eve, The Wolf Among Us, XCOM: Enemy Within, Das Schwarze Auge: Demonicon, Call of Duty: Ghosts, State of Decay, Battlefield 4 und *Desktop Dungeons*.
Hadert:
immer noch mit sich, ob er sich eine der Next-Gen-Konsolen holen sollte. Und wenn ja, welche?



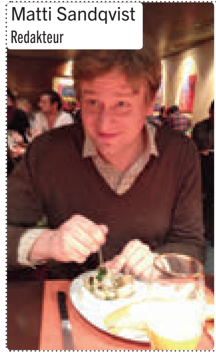
Felix Schütz
Redakteur

Gratuliert Kollege Fischer:
zum prächtigen Nachwuchs!
Zuletzt durchgespielt:
The Wolf Among Us Episode 1, *Enslaved*, *State of Decay*, *Beyond: Two Souls* (PS3), *Blood Knights* (Xbox 360), *Star Command* (Android)
Spielt derzeit:
XCOM: Enemy Within, *Zelda: A Link Between Worlds* (3DS), *Plants vs. Zombies 2* (Android), *Tiny Death Star* (Android), *Marvel Puzzle Quest* (Android)
Pfeift erst mal auf Next Gen:
Und hat sich stattdessen eine weiße GCW Zero bestellt.



Stefan Weiß
Redakteur

Levelt und schnetzelt sich:
munter weiter durch *Path of Exile*. Das Skillsystem im Spiel ist einfach unglaublich motivierend und gut.
Gratuliert herzlichst:
seinem Kollegen Wolfgang zum neuen Lebensabschnitt, in dem Windeln und Schnuller auf einmal eine große Rolle spielen.
Hat schon die Nase voll:
vom anstehenden Weihnachtsrummel, dem kalten Wetter und dem spärlichen Tageslicht!



Matti Sandqvist
Redakteur

Spart:
Damit *Battlefield 4* auch daheim ruckelfrei läuft, muss eine neue Grafikkarte her – eine neue SSD-Platte und Arbeitsspeicher sind immerhin schon eingebaut. Die Anschaffung der Next-Gen-Konsole rückt aber wegen akuter Geldnot ins nächste Jahr, leider.
Spielt:
neben *Battlefield 4* und *War Thunder* auch mal was ohne Krieg – sprich *The Wolf Among Us*, *Batman: Arkham Origins* und *Path of Exile*.



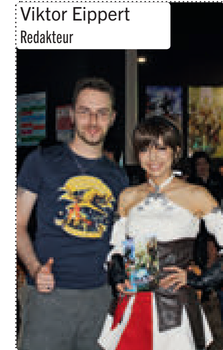
Peter Bathge
Redakteur

Ist empört:
über die Datensammelwut von Maklern und Vermietern bei der Wohnungssuche. Die NSA holt sich die privaten Infos wenigstens einfach, ohne dass dem Redakteur dabei Arbeit oder Kosten entstehen (Stichwort: Schufa).
Spielt gerade viel in 2D:
Baldur's Gate 2: Enhanced Edition und *Football Manager 2014* sind echte Zeitfresser.
War angenehm überrascht:
Scrubs ist immer noch famos, der Kauf der DVD-Sammelbox hat sich gelohnt.



Marc Brehme
Redakteur

Tauschte:
nach einem unverschuldeten Totalschaden-Crash blau gegen silber. Aus Mazda 6 wurde … Mazda 6. Was sonst?
Spielte:
Battlefield 4, *Call of Duty: Ghosts*, *Blackguards*, *DSA: Demonicon, Deadfall Adventures, Battle Worlds: Kronos* und *WWE14K* (PS3)
Platzierte:
seine nagelneue PS4 direkt neben der PS3. Solange das Spieleangebot quantitativ noch mau ist, hat die „Alte“ noch lange nicht ausgedient.



Viktor Eippert
Redakteur

Hängt immer noch an:
Rogue Legacy. Inzwischen ist der New-Game-Plus-Modus dran.
Freut sich auf:
viele schöne Abende mit *XCOM: Enemy Within*. Was wäre das Strategie-Genre nur ohne Firaxis?
Hat nun auch:
eine brandneue Wii U. Somit stehen nun alle (gerade noch so) aktuellen Konsolen neben dem heimischen Zocker-Rechner. Wenn doch nur mehr Zeit für alle die Spiele da wäre …



SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

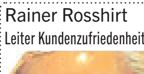
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

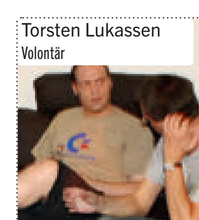
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Klappert:
mit den Zähnen, weil es richtig kalt geworden ist und der Aschenbecher mit Raureif überzogen ist.
Jammert:
weil sein Jeep in die Vertragswerkstatt muss und keiner seiner Schrauberfreunde bei dem Problem helfen kann.
flucht:
weil er festgestellt hat, dass die Werkstattkosten proportional zum Baujahr ansteigen und von keiner Krankenkasse gedeckt werden.



Torsten Lukassen
Volontär

Spielte:
Battlefield 4, *Blackguards*, *Deadfall Adventures*, die Kampagne von *Arma 3*, *World of Warplanes* und tatsächlich mal wieder *Operation Flashpoint*.
Freut sich auf:
die Bodentruppen in *War Thunder* – als Launch-Titel für die PS4. Werden dann auch die PC-Spieler in Panzer klettern dürfen?
Hat dringend nötig:
Rasur, Weihnachtsurlaub, Weltfrieden, ordentliche Currywurst mit Pommes.

TOP-THEMEN

ACTION
ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG



Ein frisches Piratensetting, tolle Seekämpfe und eine riesige Spielwelt – damit sticht *Assassin's Creed 4* locker seinen umstrittenen Vorgänger aus. Ob aber auch die PC-Umsetzung des Karibik-Abenteuers überzeugen kann, verrät unser Test auf vier Seiten.

STRATEGIE
XCOM: ENEMY WITHIN



Mehr Missionen, mehr Abwechslung, mehr Tiefgang: Firaxis poliert sein Taktik-Schwergewicht kräftig auf und liefert ein Add-on ab, das die wenigen Schwachstellen des Hauptspiels gezielt verbessert.

ROLLENSPIEL
PATH OF EXILE

Mit einem verteufelt ausgeklügelten Skillsystem und dem bislang fairsten Ingame-Shop im Free2Play-Sektor schiebt sich das actionreiche Monstergeschnetzel wohlverdient neben die Genregrößen *Diablo 3* und *Torchlight 2*.

Seite 66

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahrt ihr in diesen Extrakommentaren.

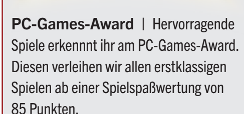
65 PC-Games-Durchschnittswert

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 88.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Das neue *Assassin's Creed* entfernt sich weiter von den Ursprüngen der Reihe als je ein Teil zuvor. Eine gute Sache, auch wenn die spannende Assassinen-Mythologie diesmal kaum eine Rolle spielt.

Assassin's Creed 4 Black Flag

Von: Sebastian Stange

Beim Klabautermann! Ubisofts Piraten-Abenteuer entpuppt sich als toller Open-World-Titel und bringt frischen Wind in die Spielereihe.

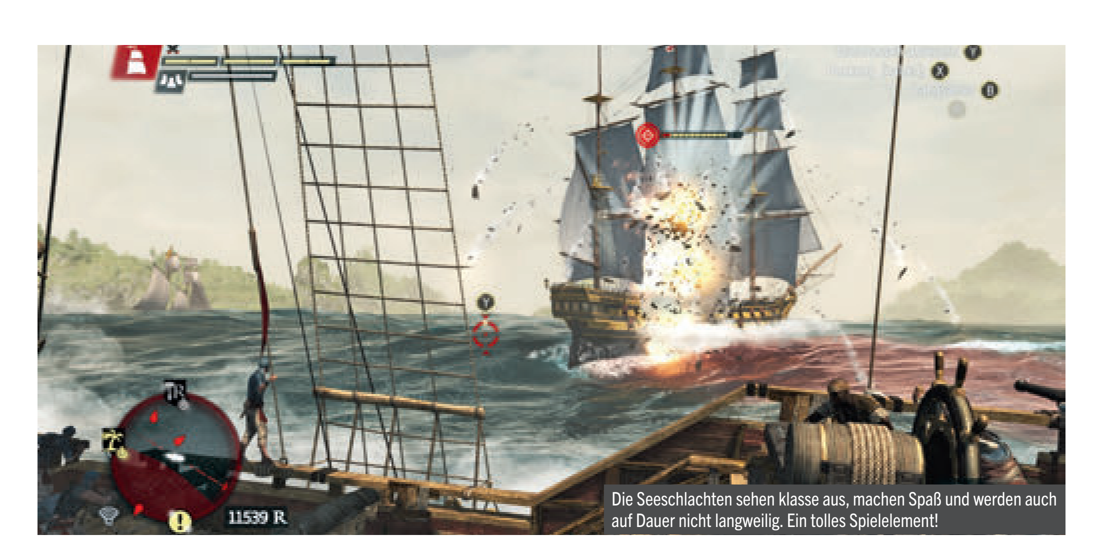




Das mittlerweile sechste *Assassin's Creed* entfernt sich so weit wie nie zuvor von den Ursprüngen der Serie. Der jahrhundertealte Konflikt zwischen den fiesen Templern und idealistischen Assassinen, der die vorherigen Titel bestimmte? In *Black Flag* ist er nur Nebensache. Ausführliche Kletter-Einlagen sowie martialische Kämpfe mit allerlei historischem Mordwerkzeug? Diesmal zur Nebenrolle verdonnert! Stattdessen verfrachten die Entwickler das Open-World-Spiel in die Karibik – mit viel Ozean, massig Inseln sowie drei großen Städten – und lassen euch einen Piraten spielen, Schiff inklusive. Damit schippert ihr um Jamaika und Kuba, geht auf Walfang, plündert schwer beladene Galeonen oder entkommt Tropenstürmen. Diese Neuausrichtung entpuppt sich als wahrer Segen für die Reihe, der wir fast schon überdrüssig wurden.

Ihr spielt einen Taugenichts

Der Held des neuesten *Assassin's Creed* ist zu Beginn ein schrecklicher Egoist: Der Säufer und Taugenichts Edward Kenway verlässt seine Frau und seine britische Heimat, um in der Karibik reich zu werden. Er verspricht, höchstens zwei Jahre fortzubleiben – lange genug, um mit der Jagd auf Piraten genug verdient zu haben, um seine Familie zu versorgen. In Wirklichkeit wird er selber Pirat. Er mordet,



Die Seeschlachten sehen klasse aus, machen Spaß und werden auch auf Dauer nicht langweilig. Ein tolles Spielelement!


In der besonders schnellen Reisegeschwindigkeit seht ihr die Jackdaw aus einer schicken Außenperspektive.

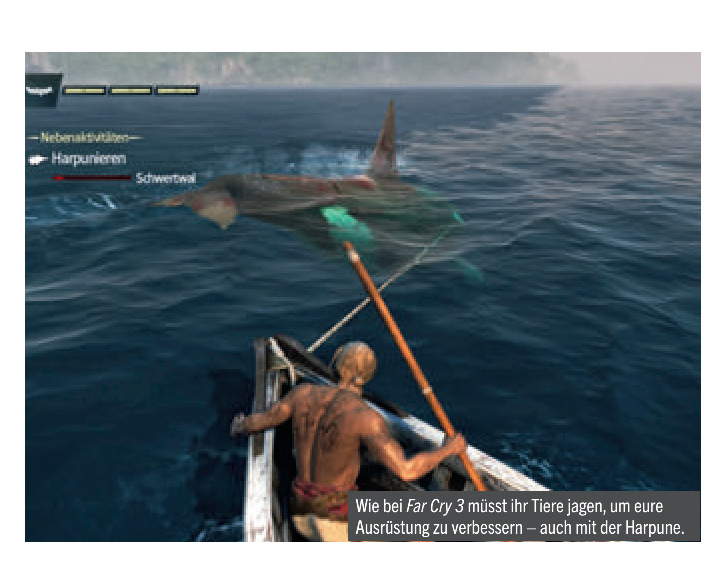
raubt, säuft und hat nur eines im Sinn: sein eigenes Glück. So kommt es, dass er nach einer Seeschlacht zusammen mit einem seltsamen Typen in einer Assassinenkluft an den Strand gespült wird. Dass der Mann von Geld spricht, ist sein Todesurteil. Dass er keines dabeihat, bringt Edward auf die Idee, sich die seltsame Kutte überzustreifen und fortan eine falsche Identität anzunehmen. Das alles fliegt zwar recht bald auf, stellt aber einen tollen Einstieg ins Spiel dar. Wir lernen Edward und seine Beweggründe besser kennen als Connor aus *Assassin's Creed 3* im ganzen Spiel. Und wir erleben einen Typen, der von Anfang an behände wie ein Affe klettert und kunstvoll mordet, als hätte er nie etwas anderes getan. Das wirkt zwar wenig plausibel, erspart euch aber ein Kapitel voller Assassinen-Ausbildung und Tutorials. Edward erbeutet schon nach kurzer Zeit sein eigenes Schiff, die Brigg Jackdaw, und kann fortan tun und lassen, was er will. Allerdings haben viele der Hauptmissionen Tutorial-Charakter und etablieren bis in die zweite Spielhälfte hinein neue Mechaniken, Waffen und Spielelemente.

Schöne neue Wasserwelt

Die Karibikwelt des Spiels ist riesig und auf den Wellen reitend sieht sie oftmals wunderschön aus. Einen großen Teil des Spiels, sicher um die 30 bis 40 Prozent, verbringt ihr am Steuerrad der Jackdaw. Das Seefahrts-System wurde aus dem Vorgänger übernommen und um viele Elemente erweitert: mehr Waffen und mehr Munitionsarten. Außerdem könnt ihr mittels Fernrohr die Ladung anderer Schiffe ausspähen, an bestimmten Stellen mit Ruderboot und Harpune Jagd auf Wale oder Haie machen oder mithilfe einer Metallglocke nach Schätzen tauchen. Die Jackdaw steuert sich angenehm träge und indirekt. Wenn Wind aufkommt, spürt ihr regelrecht, wie er das Schiff vom Kurs wegdrückt. Auch wenn das Segeln nie wirklich anspruchsvoll ausfällt, so wirkt es dennoch nicht monoton. Da springen Wale vor euch aus dem Wasser, da zieht Nebel auf oder ihr segelt in den malerischen Sonnenuntergang. Das ist gleich doppelt schön, wenn ihr eure Mannschaft per Tastendruck singen lasst. Wer Wert auf musikalische Abwechslung legt, muss an Land nach im Wind wehenden Notenblättern Ausschau halten. Ergattert ihr eines, beherrscht eure Crew einen neuen Song. Doch das Leben eines Piraten ist selten idyllisch. Genau darum geht es in *Black Flag*: Denn während der Templer- und Assassinen-Konflikt meist keine Rolle spielt, geht es vor allem um die Geschichte der Piraterie. Ihr trefft all die berühmten Schrecken der Meere, von Kapitän Blackbeard bis Käpt'n Kidd, und im Rahmen vieler Missionen und oft auch beim freien Erkunden der Wasserwelt lasst ihr die Kanonen der Jackdaw sprechen. Was ist schon ein Pirat, wenn er keine Schiffe entert?

Auf zur heiteren Enterfahrt!

Die vielen KI-Schiffe überall auf dem Ozean sind eine schlaue Bremse für euren Erkundungsdrang. Je südlicher das Gewässer, desto stärker die Boote. Die bringen beim Plündern zwar mehr Beute, versenken euch aber zu Spielbeginn bereits mit wenigen Breitseiten. Obendrein werden viele Gewässer von Forts bewacht, die

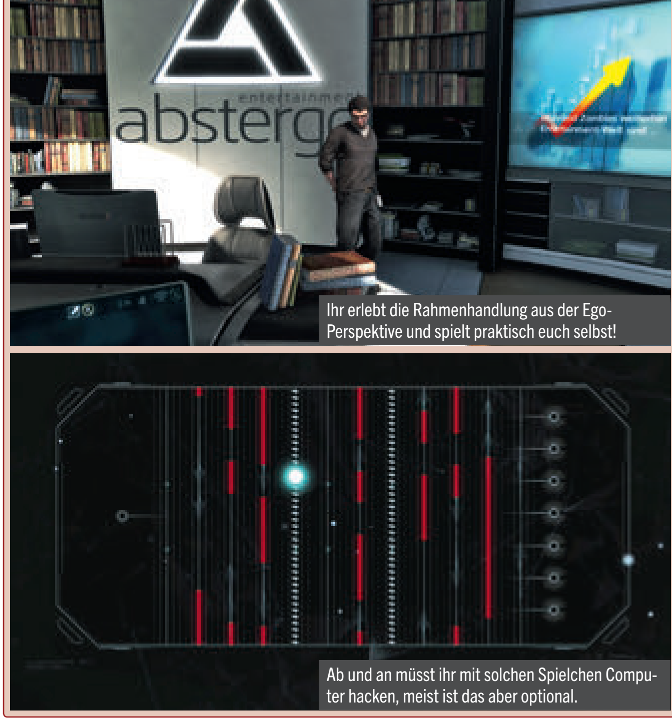


Wie bei *Far Cry 3* müsst ihr Tiere jagen, um eure Ausrüstung zu verbessern – auch mit der Harpune.

RAHMENHANDLUNG MIT AUGENZWINKERN

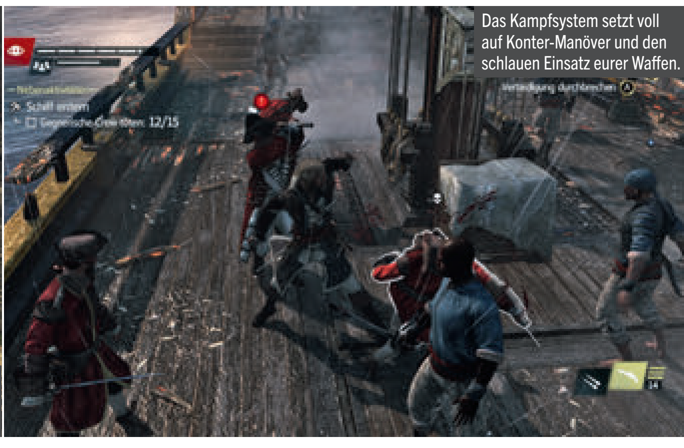
Den Neuzeit-Part von Black Flag müsst ihr nur selten spielen. Dieser Teil des Spiels verdient es aber, genauer unter die Lupe genommen zu werden!

Wie für die Serie üblich, gibt es eine Rahmenhandlung in der Neuzeit, mit der ihr diesmal jedoch nur sehr selten konfrontiert werdet. Die kurzen Episoden versetzen euch in die Rolle eines neuen Angestellten bei Abstergo Entertainment, einem Spiele- und Filmstudio in Montreal – also genau da, wo Entwickler Ubisoft Montreal zu Hause ist. Euer Job ist es, Edwards in den Genen gespeicherten Erinnerungen nachzuspüren, indem ihr seine Story als Spiel erlebt. Aus dem Material soll dann ein toller Piratenfilm werden. Doch natürlich verbergen sich hinter der harmlosen Fassade finstere Absichten und obendrein werdet ihr in eine mysteriöse Intrige hineingezogen. Wer will, kann das alles weitestgehend ignorieren, er verpasst dann aber viele versteckte Anspielungen und Seitenhiebe auf die Entwicklung des Spiels. So findet ihr, wenn ihr die PCs eurer Kollegen hackt, mehr über mögliche Schauplätze der Spielreihe heraus, entdeckt Konzeptzeichnungen oder belauscht, wie Abstergo-Mitarbeiter über den laut knarrenden Fußboden klagen. Ein echter Insider-Gag: Bei Ubisoft Montreal knarrt der Holzboden nämlich ebenfalls bei Schritt und Tritt!


Ihr erlebt die Rahmenhandlung aus der Ego-Perspektive und spielt praktisch euch selbst!

Ab und an müsst ihr mit solchen Spielchen Computer hacken, meist ist das aber optional.


Im Vergleich zu den Vorgängern wurden Rätsel und Kletter-Einlagen stark zurückgefahren.



Das Kampfsystem setzt voll auf Konter-Manöver und den schlauen Einsatz eurer Waffen.

ihr besser umschifft oder – wenn ihr es euch zutraut – bombardiert und dann mit eurer Mannschaft überrennt. Wenn ein Schoner jedoch genau eure Kragenweite ist, schlagt ihr zu. Ihr rammt, ihr zündet eure Kanonen und navigiert schlau um euer Opfer, sodass ihr selten ein gutes Ziel bietet. In solchen Szenen wirkt das Spiel besonders eindrucksvoll, da nach einigen Salven dichter Pulverdampf die Sicht auf eure Gegner trübt und eure Treffer für prächtige Explosionen sorgen. Manches Mal fuhren wir in der Hektik einer Schlacht auf Riffs auf oder alarmierten weitere Schiffe, die uns dann zu Kleinholz schossen. Die Seeschlachten sind also durchaus komplex. Seid ihr erfolgreich, gebt ihr den Befehl zum Entern. Dann macht die Jackdaw neben ihrem wund geschossenen Opfer halt und eure Manschaft setzt über. Je nach Format eures Widersachers reicht es nun, mit einer Dreh-Kanone ein paar gegnerische Matrosen über den Haufen zu ballern. Große Brocken erobert ihr jedoch erst, wenn ihr Pulverfässer entzündet oder die gegnerische Flagge abschneidet und obendrein einen ganzen Haufen gegnerischer Truppen erledigt. Am Ende lohnt reiche Beute und ihr steht vor einer Wahl: Lasst ihr eure Opfer laufen? Das verbessert euren Ruf. Schlachtet ihr das Schiff aus? Damit repariert ihr die Jackdaw. Oder ihr schickt es zu eurer Flotte. Die entpuppt sich als Meta-Spiel, das online läuft und auch mittels Tablet oder Smartphone gespielt werden kann. Eine interessante Mechanik, die in unserer Testversion jedoch nicht verfügbar war. Ebenso konnten wir die Companion-App des Open-World-Spiels noch nicht probieren. Damit studiert ihr die Weltkarte oder Schatzkarten auf dem Mobilgerät, ohne dass ihr dafür das Spiel am Fernseher unterbrechen müsst.

Vertrautes Spielgefühl an Land

Während die Seefahrt aufregend, ungewohnt und mitreißend ist, wirkt *Black Flag* sehr vertraut, sobald sich Edward an Land begibt. Die großen Städte im Spiel – Havanna, Kingston und Nassau – sind zwar nicht derart dicht bebaut und weitläufig wie die aus den Vorgängern, dennoch stecken sie voller Nebenaufgaben und spielerischer Möglichkeiten. Ihr könnt Huren anheuern, um Wachen abzulenken, versteckt euch in Heuhaufen oder kauft in Läden ein. Zahlreiche Kletterrouten über Dächer und Baumwipfel erleichtern das Beschatten von Zielpersonen – eine Aufgabe, die ihr sehr häufig absolvieren müsst. Generell ist das Schleichen im neuesten *Assassin's Creed* deutlich in den Vordergrund gerückt. In einigen Missionen müsst ihr es und in vielen Missionen werdet ihr dafür belohnt, ungesehen zu bleiben und Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Damit das alles weniger frustriert als bei den Vorgängern, haben sich die Entwickler dem Fahndungssystem gewidmet: An Land gibt es keines mehr. Vielmehr reagieren nur die Wachen auf euch, die euch sehen – und auch nur dann, wenn ihr in einem Sperrgebiet unterwegs seid. Obendrein vergehen im Hirn

DIE PC-FASSUNG IM TECHNIK-CHECK



Das Karibik-Szenario gibt viele üppige und interessante Schauplätze her. Star des Spiels ist aber der Ozean.


In den Städten wirkt der Look des Spiels sehr vertraut und ein wenig altbacken. Regnet es, sieht das aber meist klasse aus.

Wie die anderen Teile der Reihe, ist *Assassin's Creed 4* ein Multiplattform-Titel, dessen Technik-Grundgerüst auch auf PS3 und Xbox 360 läuft. Drum untersuchen wir, wie gut Ubisoft der PC-Port gelang.

Unsere PC-Testversion musste noch ohne den Day-One-Patch auskommen, der zum Verkaufsstart eingespielt wird. Wir erwarteten also ein etwas unrundes Spielgefühl, wurden aber eines Besseren belehrt. Die PC-Fassung läuft fehlerfrei, sieht gut bis absolut prächtig aus und bietet eine gute Performance. Auf unseren Obere-Mittelklasse-Testrechnern konnten wir problemlos mit maximalen Details und Full-HD-Auflösung spielen. Wer noch mehr Hardware-Leistung übrig hat, investiert sie in höhere Auflösungen oder anspruchsvolle AA-Modi, von denen das Spiel eine Vielzahl anbietet. Die Steuerung per Tastatur und Maus ist prima spielbar, wir kamen mit Gamepad allerdings einen Tick besser klar. In den Menüs stolperten wir über einige Bugs, die aber mit dem Day-One-Patch behoben werden sollen. Wir stellen also fest: Ubisoft ist die PC-Fassung diesmal wirklich gelungen!


Die etwas starren Gesichter der Charaktere zeugen von den Multiplattform-Wurzeln der Grafik-Engine.

MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*

„Fast hätte ich das Interesse an der Reihe verloren. Dieses Spiel hat es wieder geweckt!“



Ich bin wirklich froh, dass sich Ubisoft mit dem neuesten *Assassin's Creed* endlich mal mehr traut, als nur ein neues Szenario zu entwerfen. Der große Fokus auf die Seefahrt sowie die frei befahrbaren Gewässer der Karibik als Schauplatz werden *Black Flag* enorm auf. Es fühlt sich neu und spannend an. Ich war stets gespannt, was als Nächstes kommt und bekam selten Missionen vorgesetzt, an denen ich mich bereits in den Vorgängern satt gespielt habe. Allerdings hätten es auch gern einige Lausch-Einsätze weniger sein können. Alles in allem ist *Assassin's Creed 4* zwar nicht perfekt, aber immer noch ein großartiger Spaß. Und es macht mich gespannt auf den Nachfolger. Hoffentlich bleibt Ubisoft derart mutig!

von KI-Soldaten einige Denksekunden, bevor sie laut „Alarm!“ schreien. Zeit genug, um von Busch zu Busch zu sprinten oder von einem Dach auf das nächste zu springen. Leider ist das Kletter-System serientypisch zickig: Hin und wieder springt Edward in der falschen Richtung von einer Fassade ab. Zuweilen rennt er im Spurt an einem Baum vorbei, den er erklimmen sollte, und manche Schleich-Mission krankt an schlecht gewählten Rücksetzpunkten oder frustrierend positionierten Wachen. Seid also gewarnt, dass ihr oft auf leisen Sohlen wandeln müsst.

Es wird weniger gekämpft!

Abseits der Schleicheinlagen werdet ihr in vielen weiteren Disziplinen gefordert: Ihr erklimmt Aussichtspunkte, verfolgt flüchtige Personen, löst kleinere Rätsel und zückt eure Säbel, neben Edwards versteckten Unterarmklingen die einzigen Standard-Nahkampfwaffen. Daneben umfasst euer Arsenal noch bis zu sechs Pistolen und ein praktisches Blasrohr. Die Kämpfe verlaufen gewohnt konterlastig und erfordern bei jedem Gegner-Typ eine spezielle Taktik. Die äußerst starken Musketen-Schützen entpuppen sich als willkommene Neuerung. Sie bewahren die Kämpfe davor, zu einfach zu werden. Dass ihr im Vergleich zu Vorgängern deutlich weniger Hilfsmittel für die Kämpfe besitzt, begrüßen wir. Jedes Item, ob Rauchbombe, Seilpfeil oder Wurfmesser, hat seinen Zweck – auch wenn die teils etwas willkürliche Gegner-KI und manch Animationsmacke ihn zuweilen vereiteln. Alles in allem haben wir das Gefühl, dass *Black Flag* mit seinem Weg, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, vieles richtig macht, aber immer noch an vielen Serien-Altlasten leidet. Das Kletter-System funktionierte vom ersten Spiel an nicht perfekt – und das spürt man jetzt noch. Auch wenn *Black Flag* eine gute Richtung einschlägt: Was Engine und Gameplay-Mechaniken angeht, wären wir froh, wenn Ubisoft für das nächste *Assassin's Creed* bei null anfangen würde.

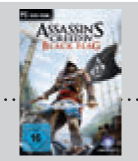
Lange Spielzeit, lahme Story

Wer gern einen 100%-Spielstand sein Eigen nennt, der nimmt sich für *Black Flag* besser Urlaub. Denn abseits der Story-Missionen könnt ihr euch mit unzähligen Sammel- und Nebenaufgaben die Zeit vertreiben. Da gibt es Maya-Artefakte zu finden, Animus-Fragmente zu sammeln oder Mord-Aufträge zu erledigen. Lobenswert: Bei den Meuchel-Missionen habt ihr endlich die Freiheit, nach Belieben vorzugehen und eigene Strategien zu entwickeln. Das Spiel zwingt euch übrigens dazu, zwischen den Story-Missionen Geld zu scheffeln und damit die Jackdaw aufzurüsten. Anders habt ihr keine Chance, die Seeschlachten in späteren Missionen zu bestehen. So kommt es, dass wir für das einmalige Durchspielen von *Black Flag* satte 20 Stunden benötigen. Leider fordert dieser Riesenumfang ein großes Opfer: die Story. Die ist durchaus interessant und gut gemeint, wird aber denkbar ungünstig erzählt. Charaktere werden schlecht etabliert, Zeitsprünge kaum vermittelt und Edwards Entwicklung vom Egoisten zum wahren Assassinen wirkt ziemlich gezwungen. An den eher groben Animationen und plastikartigen Gesichtern der Charaktere wird obendrein ersichtlich, dass es sich bei *Black Flag* um einen Konsolen-Port handelt, der auch auf den veralteten Plattformen Xbox 360 und PS3 läuft. Der PC-Fassung spendierten die Entwickler viele feine Effekte, besonders was die Simulation von Wasser und Wetter angeht. Gleichzeitig wirken viele Animationen sowie die Art und Weise, wie ihr mit der Umgebung interagiert, etwas altbacken. *Assassin's Creed 4: Black Flag* ist ein gelungenes, riesengroßes und vor allem sympathisches Spiel. Nur hundertprozentig rund ist es leider nicht. ❑



Das Lauern, Schleichen und Belauschen wird in Missionen recht oft von euch gefordert.

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG



Ca. € 60,-
21. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Keiner, abgesehen von der einmaligen Online-Aktivierung des Spiels mittels Uplay-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Optik mit schönen Effekten. Teils stören grobe Modelle und Texturen den Eindruck etwas.
Sound: Gelungene deutsche und brillante englische Synchro, Soundeffekte und Musik sind ordentlich.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur gut spielbar, mit Gamepad noch besser.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das seit Brotherhood etablierte, eigenwillige Katz-und-Maus-Spielprinzip steht erneut, dezent erweitert, im Mittelpunkt. Dazu kommt ein umfangreicher Koop-Modus für bis zu vier Spieler.
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista/7/8 - 64bit, Quadcore-CPU mit 2,6 Ghz, 2GB RAM, 30GB HDD, Geforce GTX 260/ Radeon HD 4870, 512MB VRAM
Empfehlenswert: Core i5 2400s/Phenom II X4 940, 4GB RAM, Gef. GTX 470/ Rad. HD 5850, 1 GB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Gewalt steht nie im Vordergrund, wird nicht verherrlicht. Bei den Schwertkämpfen gibt es einige wuchtige Moves und es spritzt Blut. Die USK-Einstufung ist angemessen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Zwar spielten wir unsere Testversion ohne den Patch, der am ersten Verkaufstag verfügbar sein wird, dennoch lief der Titel ohne schwerwiegende Probleme. Einige wenige Macken (Texturblitzer, Detail-Poups, KI-Ausfälle) bemerkten wir allerdings. Sie störten aber kaum.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolle, unverbrauchte Karibik-Welt
- ➕ Großer Umfang, viel Abwechslung
- ➕ Weniger Frust-Gefahr in den Schleich-Missionen
- ➕ Edward ist ein cooler Typ…
- ➖ … dessen Story uns kalt lässt.
- ➖ Viele Macken und Detailfehler der Reihe bleiben erhalten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Call Of Duty: Ghosts

Bei *Ghosts* treibt Infinity Ward es auf die Spitze: Ständig explodiert alles um euch herum.

Von: Sascha Lohmüller

CoD: Ghosts wurde vollmundig als erstes Next-Gen-Call-of-Duty angekündigt – zu Recht?



Die Welt stand schon oft am Abgrund: Schweinebucht, Zweiter Weltkrieg, die Spice Girls. Eigentlich alles keine Dinge, die auf den ersten Blick Unterhaltung versprechen. Und doch gibt es immer wieder Spiele, die es schaffen, derartigen Themen ihren Schrecken zu nehmen (von den Spice Girls mal abgesehen) – allen voran *Call of Duty*, das den Weltuntergang seit Jahren elegant in packendes Popcorn-Kino verpackt, ohne das Hirn groß zu beanspruchen. Wer schon beim Namen Michael Bay Magenkrämpfe bekommt, wurde in den letzten Jahren sicher nicht mit Activisions Shooter-Reihe glücklich. Wer sich hingegen auf ein paar Stunden bombastische Unterhaltung einlassen will, liegt auch bei *Ghosts* genau richtig.

Orbit (Ohne Zucker)

Denn auch der neueste Teil der Reihe versteht sich darauf, fünf Stunden Nonstop-Action in eine Kampagne zu zwängen, deren Inszenierung ihresgleichen sucht. Ständig explodiert irgendetwas, während ihr in Zeitlupe waffenstarrend flieht – das unterhält wunderbar, ist aber natürlich von der Realität so weit entfernt wie die Erdoberfläche vom -orbit. Apropos Orbit: Genau dort setzt die Geschichte von *Ghosts* ein. Während nämlich euer eigentliches Alter Ego, der junge Logan Walker, gerade mit seinem Bruder David (Spitzname Hesh) bei seinem Vater Elias im Wald hockt und den Geschichten des Veteranen lauscht, übernimmt die sogenannte Föderation eine US-Raumbasis. Die kontrolliert den Verteidigungs-Satelliten ODIN, der mit verheerenden kinetischen Raketen bestückt ist. Die Föderation, ein reicher Zusammenschluss südamerikanischer Staaten, nutzt ODIN kurzerhand, um mehrere US-Metropolen wie Houston und San Diego einzuäschern und dabei Millionen von Menschen zu töten. In der Rolle eines US-Astronauten wehrt ihr die Föderationstruppen ab und sterbt schließlich den Heldentod, als ihr ODIN sabotiert und ins Meer stürzen lasst, bevor er noch mehr Schaden anrichten kann. Auf der Erde flieht gleichzeitig Familie Walker in San Diego vor den einschlagenden Raketen und kann sich nur knapp aus dem Chaos von Explosionen und Trümmern retten. Cut. Puh! Bereits die ersten zehn Spielminuten von *Ghosts* geben die Richtung vor, die das Spiel in den nächsten fünf Stunden einschlägt.



Überarbeitet kommt das Perk-System daher, das euch nun deutlich mehr Freiheit bei der Wahl der passiven Boni lässt.



Fahrzeuge spielen in *CoD* seit jeher eine untergeordnete Rolle – auch in *Ghosts* seid ihr meist zu Fuß unterwegs.

KOOP-ACTION IM EXTINCTION-MODUS

Soldaten gegen Aliens – die neue Koop-Spielweise klingt hohl, entpuppt sich aber als erfreulich clever.



Auch wenn Extinction hektisch und chaotisch wirkt: Nur wer mit seinen Teamkameraden zusammenarbeitet, hat Erfolg.

Infinity Ward erprobt seit einigen Spielen mit jedem *Call of Duty* immer wieder neue Koop-Spielarten. Diesmal müsst ihr mit drei anderen Mitspielern gegen Aliens antreten – und zwar regelrechte Massen. Die reptilienartigen Viecher kommen in allerlei Größen daher und stürzen sich zumeist mit Nahkampfangriffen auf euch. Um sie abzuwehren, bedient ihr euch aller möglichen Waffen und Gadgets, stellt Geschütze auf und absolviert im Verlauf der immer weiter eskalierenden Szenarien diverse Aufgaben. So beschützt ihr einen Bohrer, der sich in ein Alien-Nest gräbt, verteidigt einen Angriffshubschrauber oder zerstört Barrieren, um weiterzukommen. Das ist weitaus schneller begriffen als der Zombie-Modus in den Treyarch-Spielen, der teils recht komplizierte Aktionen verlangte, um in den Levels wirklich weiterzukommen. Bei Extinction ist eure Aufgabe klar und ihr seid nonstop mit Ballern beschäftigt.
Damit die Sache nicht in hirnloses Geballer ausufert, gibt es ein schlaues Level- und Klassensystem. Jeder Spieler entscheidet sich für einen von vier Archetypen. Da gibt es den Heiler, der besonders schnell unterwegs ist, einen Mechaniker mit Fokus auf Sprengstoffe und Geschütze, einen Waffenspezialisten sowie den Tank, der besonders viel einstecken kann und gerade im Nahkampf mächtig austeilt. Dazu wählt ihr eine Waffe, eine Sorte Munition, Gadgets und einen Team-Buff. Der Clou: Innerhalb einer Extinction-Mission steigt ihr im Level auf und erhaltet dabei jeweils einen Upgrade-Punkt, den ihr möglichst schlau einsetzen solltet. Rüstet ihr damit eure Waffe auf, macht ihr eure Geschütze stärker? Oder bufft ihr lieber eure Teamkameraden oder verbessert euren Klassenvorteil? Nur wenn sich alle Spieler ausgewogen ausund aufrüsten, habt ihr eine Chance, das Ende einer Extinction-Mission zu erleben, denn der Schwierigkeitsgrad erlaubt keine Alleingänge.

Nach dieser Anfangsmission springt *Ghosts* jedoch zehn Jahre in die Zukunft. Die Föderation hat nach den Orbitalschlägen mit einer Invasion der USA begonnen, die verbleibenden US-Truppen wehren sich jedoch tapfer. Das Ergebnis: ein Patt. Elias Walker ist mittlerweile wieder in den Offiziersdienst der Army zurückgekehrt und seine beiden Jungs gehören zu seinen besten Soldaten. Im Verlauf der Story schließt ihr euch dann noch den namensgebenden Ghosts an, einer Elite-Truppe aus Söldnern. Die Besten der Besten der Besten quasi, frei nach *Men in Black*. Und natürlich gibt es auch wieder einen fiesen Erzfeind, einige Wendungen, Raumstürmungen in Zeitlupe, jede Menge Explosionen und das ein oder andere Hintertürchen für ein mögliches *Ghosts 2*. Nein, eigentlich spricht der Abspann Bände: Es WIRD ein zweites *Ghosts* geben. Und dennoch finden sich in all dieser *Call of Duty*-Quintessenz einige feine Neuerungen.

Erstes Novum: Nach eurem All-Ausflug in der ersten Mission verkörpert ihr nur noch in einer Rückblicks-Mission sowie in zwei Fahrzeugpassagen einen anderen Charakter als Logan und springt auch nicht wild in der Zeit umher. Dadurch wirkt die Story von *Ghosts* mehr aus einem Guss als noch bei den beiden *Black Ops*-Teilen. Dennoch klaffen hier und da Logiklücken, so groß wie die ODIN-Raketenkrater. Da die Story aber durchweg unterhält, kann man über dieses Manko hinwegsehen. Zweite Neuerung: die erwähnten Fahrzeugpassagen. In einer Mission schwingt ihr euch ans Steuer eines Helikopters, in einem späteren Einsatz lenkt ihr einen Panzer. Die Fahr- beziehungsweise Flugphysik fällt dabei zwar sehr arcadig aus, aber immerhin dürft ihr euch frei bewegen. Das ist für *Call of Duty* fast schon eine Revolution, beschränkten sich Fahrzeugpassagen in den Vorgängern doch darauf, reine Railshooter-Einlagen zu sein. Wirklich sehr schick, da die beiden Missionen genau an der richtigen Stelle platziert sind, um für Auflockerung in der Dauer-Action zu sorgen. Denselben Effekt haben übrigens einige kleinere Schleichpassagen. Schließlich seid ihr auf dem Papier ein Ghost, Teil einer Spezialeinheit, die dafür berüchtigt ist, Feinde ungesehen zu beseitigen. Für unseren Geschmack hätte man diesen Teilaspekt aber noch weiter ausführen können, denn in der Praxis beschränken sich die Stealth-Einlagen auf eine Handvoll Abschnitte in normalen Baller-Missionen.

Das ist ja ein dünner Hund!

Ähnliches gilt für die Spielmechaniken, die mit dem im Vorfeld groß angekündigten Hund Riley zusammenhängen. Der Schäferhund ist Teil eures Squads, kann mindestens genauso gut schleichen wie ein Ghost und hat zudem eine handliche Kamera auf dem Rücken montiert, mit der sein Herrchen ihn nicht nur lenken, sondern beispielsweise auch Gespräche belauschen kann. Und: Wollt ihr eine Tür aufbrechen, könnt ihr auch erst euren Partner mit der kalten Schnauze reinschicken, damit er Panik und Chaos unter den Feinden anrichtet, bevor ihr eintretet. Wie eine Blendgranate mit Fell. Oder so


Die Inszenierung ist an Bombast wieder kaum zu überbieten. Hier stürzt gerade ein Hochhaus ein.


Die wenigen Schleicheinlagen sind schön inszeniert und hätten ruhig präsenter sein können.

DAS SQUAD-SYSTEM

Ihr levelt gleich einen ganzen Trupp von Spielfiguren auf, die euch sogar als KI-Kameraden zur Seite stehen.

In allen früheren *CoD*-Spielen war es so, dass ihr einen einzigen Online-Soldaten gespielt habt – mit einigen selbst erstellbaren Ausrüstungs-Varianten und mit der Option, nach dem Erreichen des Maximal-Rangs erneut bei null zu beginnen. Prestige-Rang nannte man das. Diese Funktion wird in *Ghosts* gehörig auf den Kopf gestellt, denn ihr levelt gleich mehrere Soldaten parallel auf: euer eigenes Squad, bestehend aus bis zu zehn Kämpfern. Jeder kann optisch nach Belieben angepasst werden – weibliche Charaktere inklusive. Und für jeden Soldaten könnt ihr wie gehabt mehrere Ausrüstungs-Varianten bestimmen. Das Bequeme daran: Nie zuvor hattet ihr in einem *CoD* Zugriff auf derart viele, speziell angepasste Spielcharaktere. Doch das Squad-System blüht erst so richtig auf, wenn ihr die dazugehörigen vier Modi spielt.
In **Squad vs. Squad** tretet ihr gegen einen anderen Online-Spieler an. An eurer Seite kämpfen eure Squad-Mitglieder – gesteuert vom Computer. Jeder KI-Charakter trägt dabei die von euch bestimmte Ausrüstung und kann damit auch speziell an Maps angepasst werden. Eine Karte bietet lange Sichtlinien und gute Deckung? Rüstet euer Squad mit Scharfschützen-Gewehren aus. Die KI macht ihre Sache übrigens prima. **Wargame** ist eine Art Trainingsmodus, bei dem ihr an der Seite eurer KI-Squad-Kameraden oder anderer Online-Mitspieler gegen KI-Gegner antretet. Hierbei sind viele aus dem normalen Multiplayer bekannte Modi wie Team Deathmatch, Herrschaft oder Suchen & Zerstören spielbar. Bei **Squad Assault** kämpft ihr mit bis zu fünf Freunden, die wiederum eure Squad-Mitglieder verkörpern, gegen das KI-Squad eines anderen Spielers. Speziell dieser Modus stellt euer Händchen bei der Auswahl der korrekten Ausrüstung und Perks eurer Squad-Mitglieder auf die Probe. Witzig: Euer eigenes Squad kann von anderen Spielern angegriffen werden, während ihr nicht spielt. Gewinnt es, erhaltet ihr eine Belohnung. **Safeguard** ist ein klassischer Koop-Modus für bis zu vier Spieler, ähnlich dem Überlebensmodus in *MW3*. Ihr kämpft auf den Mehrspieler-Maps gegen immer stärkere Wellen von KI-Gegnern. Zwischen den Runden können Nachschubkisten mit Waffen oder Spezialitems abgeworfen werden. Eines eurer Squad-Mitglieder kann als KI-Unterstützung herbeigerufen werden. Es gibt Varianten mit 20, 40 und unendlich vielen Gegnerwellen.


Wer keine Lust hat, sich online mit anderen zu messen, kann auch einfach mit seinem Squad gegen die KI antreten.

ähnlich. Doch jetzt ratet mal, in wie vielen Missionen die Kamera und die Fell-Granate zum Einsatz kommen. Richtig, in einer. In allen anderen Einsätzen, in denen Riley dabei ist – und das ist gut ein Drittel -, beschränkt sich seine Funktion darauf, per Schultertastenbefehl einzelne Gegner anzufallen. Das ist hier und da ganz praktisch, ließe sich notfalls aber auch mit einer Granate oder einer Schusssalve lösen. Bezeichnend, dass uns der Hund erst in einer späteren Mission richtig ans Herz wuchs, in der er gar nichts tat. In der besagten Mission müsst ihr nämlich einen winselnden, angeschossenen Riley durch den Kugelhagel tragen und euch mit ihm in einen Helikopter retten – Hundefreunde fühlen mit. Während der Testsession weigerten wir uns übrigens erst beharrlich, Riley abzusetzen, um Feinde unter Beschuss zu nehmen, weil die Funktion etwas unglücklich mit „Press X to put down Riley" beschrieben war …

Aus all diesen mal mehr, mal weniger zu Ende gedachten Features und Zutaten mixt auch *Ghosts* wieder einen wirklich guten Action-Cocktail, der den anderen Serienvertretern aus dem Hause Infinity Ward in nichts nachsteht. Kritiker werden wieder die kurze Dauer und den geringen Anspruch monieren, der Rest wird sich wie immer blendend unterhalten fühlen. Aber sind wir mal ehrlich: Nicht durch den Singleplayer-Modus ist die Reihe zu dem geworden, was sie heute ist. Die Kampagne ist eine nette Dreingabe, ein schickes, schnelles Popcorn-Action-Erlebnis, aber ganz sicher nicht der Grund für den Status als Shooter-Marktführer und auch sicher nicht der Grund für Wertungen jenseits der 85. Haupt-Kaufgrund und Motiviations-Motor ist und bleibt der Mehrspieler-Part.

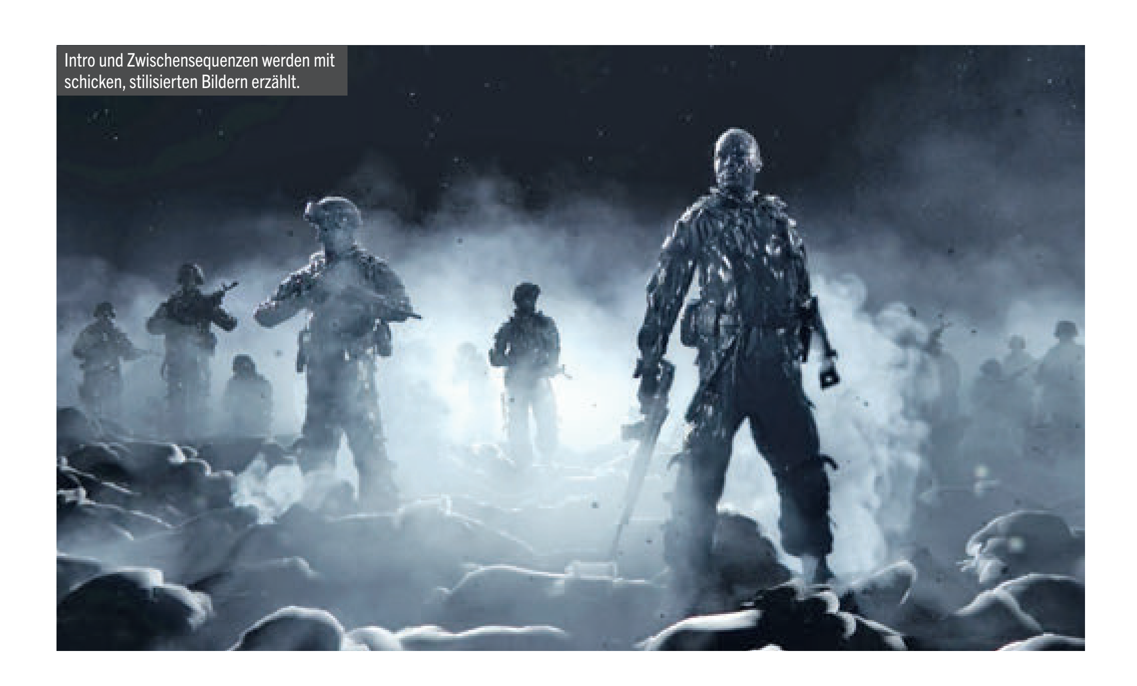
Von Geistern und Aliens

Im Kern bleibt *Ghosts* natürlich dem Erfolgsrezept seiner Vorgänger treu: Die Matches sind schnell, die Karten offen, es wird viel gestorben und noch mehr geschossen, einzige Änderung an der Gameplay-Mechanik ist das Herauslehnen aus Deckungen. Auf Knopfdruck könnt ihr nun nämlich um Ecken spähen, übrigens auch in der Solo-Kampagne – schick und vor allem praktisch für taktischere Modi. Und so sehen wir auch viele Spielvarianten wieder, die wir in den letzten Jahren lieb gewonnen haben. Team Deathmatch, Free-for-all, Domination, Kill Confirmed oder das aus *MW3* bekannte Infected versprühen trotz neuer Maps gleich so etwas wie Vertrautheit. Wer sich bereits in den letzten Jahren in den Online-Matches von *Black Ops* und Co. herumgetrieben hat, wird sich auch in *Ghosts* schnell zurechtfinden. Hinzu kommen schicke neue Modi wie Cranked, bei dem ihr nach einem Kill schneller seid, aber auch nur 30 Sekunden Zeit bis zum nächsten Abschuss habt, bevor ihr explodiert, oder das kurzweilige Blitz, bei dem ihr Rugby-ähnlich durch ein Portal in der gegnerischen Endzone laufen müsst. Für zusätzliche Dynamik in all diesen Modi sorgen die Field Orders: Der erste Gefallene in einem Match hinterlässt einen kleinen, blau leuchtenden Aktenkoffer. Sammelt ihr ihn ein, wird euch eine kleine Zusatzaufgabe gestellt, etwa „Töte zwei Gegner, während du springst". Erfüllt ihr diese Herausforderung, wird ein Zufallsereignis ausgelöst. Das kann eine Support-Aktion sein, die auch durch Pointstreaks verfügbar ist, oder eine der neuen dynamischen Karten-Veränderungen.

Zwei weitere Modi finden sich abseits der klassischen Online-Gefechte: der Squad-Modus und Extinction (siehe Extrakästen). Letzteres ersetzt den Zombie-Modus der Vorgänger und schickt euch in einen teambasierten Wellenkampf gegen außerirdische Invasoren. Besonders der Fokus auf Teamwork und Absprachen untereinander verleiht diesen Gefechten eine ganz eigene Dynamik. Der Squad-Modus hingegen unterteilt sich noch einmal in vier Spielarten. Safeguard ist ein Survival-Modus gegen die KI, Squad Assault ein Team Deathmatch gegen

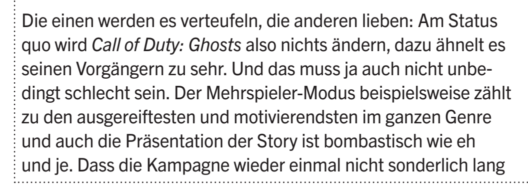

Ihr steuert im Verlauf der Kampagne auch einen Helikopter und einen Panzer – und das völlig frei.


Zwei der Missionen spielen im Orbit – die Schwerelosigkeit ist witzig umgesetzt und mal was anderes.



Intro und Zwischensequenzen werden mit schicken, stilisierten Bildern erzählt.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Genau das *Call of Duty*, das man nach den Vorgängern erwarten durfte – nur mies portiert."

Die einen werden es verteufeln, die anderen lieben: Am Status quo wird *Call of Duty: Ghosts* also nichts ändern, dazu ähnelt es seinen Vorgängern zu sehr. Und das muss ja auch nicht unbedingt schlecht sein. Der Mehrspieler-Modus beispielsweise zählt zu den ausgereiftesten und motivierendsten im ganzen Genre und auch die Präsentation der Story ist bombastisch wie eh und je. Dass die Kampagne wieder einmal nicht sonderlich lang oder anspruchsvoll ist, ist aber ebenso Fakt. Ergo: *Call of Duty: Ghosts* ist genau das Spiel, das die Fans der Reihe erwarten und das den Kritikern neues Wasser auf ihre Mühlen schütten wird – nicht mehr und nicht weniger. Ich kann damit durchaus leben und fühlte mich blendend unterhalten – allerdings nicht beim Spielen der PC-Version. Hier sollte auf jeden Fall auf einen Patch gewartet werden, der die gröbsten technischen Mängel behebt.

die KI, Squad vs. Squad schickt euch mit eurem Squad gegen die Teams anderer Spieler und in Wargame tretet ihr mit menschlichen Kameraden gegen eines eurer KI-Squads an. Unser Fazit: Nett und praktisch zum Trainieren, aber kein Ersatz für Extinction und normale Gefechte.

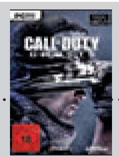
Die Squads erfüllen jedoch noch eine zweite Funktion: Sie ersetzen die Prestige-Ränge der Vorgänger. Statt wie bisher euren Soldaten hochzuleveln, einen Prestige-Rang abzugreifen und wieder von vorn anzufangen, besitzt ihr nun zehn Slots für einzeln konfigurierbare Soldaten. Jeder von ihnen, den ihr auf den höchsten Level bringt, stellt dabei einen Prestige-Rang dar. Der positive Effekt des Ganzen: Ihr könnt nicht nur deutlich mehr Loadouts speichern, sondern verliert durch einen Prestige-Rang auch keine Upgrades mehr. Ebenfalls neu: Um Waffen freizuschalten, müsst ihr nicht mehr einen bestimmten Rang erreichen. Stattdessen sind alle Schießprügel von Anfang an verfügbar, müssen nur erst über verdiente Währung erstanden werden. Gleiches gilt für die neuen Perks. Diese sind nun auf einem Raster angebracht und mit Punktekosten zwischen einem und fünf Punkten versehen. Acht Punkte stehen euch zur Verfügung. Oder neun, wenn ihr auf Sekundärgranaten verzichtet. Oder sogar noch mehr, wenn ihr nur mit einem Messer in die Schlacht zieht – ihr habt die Qual der Wahl. Bei den Pointstreaks hat man sich an *Modern Warfare 3* orientiert: Ihr entscheidet euch für die Variante Assault (offensive Skills; verfällt mit dem Tod), Support (defensive Skills; über den Tod hinaus) oder Specialist (aktivierbare Perks) und legt zudem fest, welche Boni ihr durch eine Streak freischaltet – durchdacht und deutlich fairer als die ganz klassischen Killstreaks.

Und zu guter Letzt: Mit der kostenlosen *Call of Duty*-App (gibt's u. a. im iTunes-Appstore) könnt ihr nun plattformübergreifend Clans bilden und gegen andere Gruppierungen in den Krieg ziehen. Dabei handelt es sich jedoch nicht um klassische Clan Wars, in denen ihr zusammen gegen den Gegner antretet, sondern eher um ein gemeinsames Punktesammeln. Jedes Match, an dem ihr online teilnehmt, wird für euren Clan gewertet, ganz gleich, ob ihr das einzige anwesende Mitglied seid – Crossplattform-Matches sind ausdrücklich NICHT möglich. Dadurch ist das Clan-System per App zwar ein netter Zeitvertreib, aber leider auch nicht mehr.

Technik, die entgeistert

Der Grund, warum die PC-Version dennoch aktuell nicht an seine Vorgänger oder gar die Konsolenversionen heranreicht, ist die miserable Portierung. Zwar sieht die Grafik besser aus als auf den Next-Gen-Konsolen, dafür trüben völlig übertriebene Hardware-Anforderungen und diverse technische Mängel das Bild. Während unseres Tests traten beispielsweise Sound-Bugs, fehlende Texturen, fehlende Grafik-Effekte, massive Lags in Lobbys und Menüs sowie Lags und Verzögerungen in Online-Matches auf. Und wenn man sich die Fan-Foren im Internet so durchliest, sind das weder Einzelfälle noch die einzigen Probleme. Bevor hier nicht massiv nachgepatcht wird, können wir dem Spiel unmöglich seinen verdienten Mehrspieler-Award aufdrücken. ❑

CALL OF DUTY: GHOSTS



Ca. € 45,-
05. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ihr benötigt einen Steam-Account zum Spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübscher als auf den Next-Gen-Konsolen, aber auch deutlich unausgereifter
Sound: Gute Effekte und Sprecher
Steuerung: Standard-Shooter-Steuerung per Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zahlreiche kompetitive Mehrspieler-Modi, vier Squad-Spielvarianten sowie der Koop-Modus Extinction
Zahl der Spieler: Je nach Modus bis zu 18 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i5 mit 3,0 GHz, 6 GB RAM, Radeon HD 6950 oder Geforce GTX 660 mit 2 GB VRAM
Empfehlenswert: Core i5 mit 3,0 GHz, 8 GB RAM, Radeon HD 7950 Boost oder Geforce GTX 670

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Call of Duty ist und bleibt ein Kriegsspiel, in dem pausenlos auf menschliche Widersacher geschossen wird – nix für Kinder.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:15
Kampagne und Mehrspieler-Modus bieten typische Call-of-Duty-Kost, allerdings trüben zahllose technische Fehler das Gesamtbild.

PRO UND CONTRA

- + Bombastisch inszenierte Solo-Kampagne
- + Super ausbalancierter Mehrspieler-Part
- + Nette neue Multiplayer-Features wie Extinction, …
- − … die teils aber nur rudimentär umgesetzt wurden.
- − Sehr kurz, wenig anspruchsvoll und logisch
- − Hundsmiserable technische Portierung auf den PC

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Von: Matti Sandqvist

Kein anderer Ego-Shooter hat einen so grandiosen und umfangreichen Mehrspieler-modus. Doch wie sieht es mit der Kampagne aus?

Battlefield 4

Jedes Jahr kann man fest mit einem Ritual rechnen: Electronic Arts und Activision schicken ihre Shooter-Garde auf die virtuellen Schlachtfelder und kämpfen um den Genre-Thron. Dieses Mal will *Battlefield 4* mit einem erweiterten Mehrspielermodus, einer neuen Grafik-Engine und einer angeblich emotionalen Kampagne punkten. Ob das im direkten Gefecht gegen *Call of Duty: Ghosts* ausreicht, sagen wir euch in unserem Test.

Hauptsache, es knallt

Eine der Schwächen von *Battlefield 3* war die ziemlich gewöhnliche Einzelspielerkampagne. Im dritten Teil folgte eine geskriptete Sequenz der nächsten und auch die Story konnte nur die allergrößten Fans von total misslungenen Tom-Clancy-Nachahmerwerken überzeugen. Die beiden Kritikpunkte treffen zwar zum Teil auch auf *Battlefield 4* zu, doch im Vergleich zum Vorgänger hat man mit der Kampagne um einen fiktiven Militärkonflikt zwischen China und Russland auf der einen Seite sowie den USA und ihren Verbündeten auf der anderen Seite deutlich mehr Spaß.

Das liegt jedoch nicht daran, dass man sich gut in den Helden – einen US-Sergeant namens Recker – oder überhaupt in die sonstigen Charaktere hineinversetzen kann, geschweige denn von der Handlung durch unvorhersehbare Storytwists oder emotionale Momente überrascht werden würde. Man fragt sich eher am Ende der rund sechs Stunden langen Kampagne, welcher Klischees die Entwickler sich nicht bedient haben. Zudem fällt die deutsche Sprachausgabe eher negativ auf: Die Sprecher wie Kinostar Moritz Bleibtreu machen ihren Job zwar professionell, aber man merkt auch, dass sie nicht mit letzter Hingabe bei der Sache waren. Statt also auf die Handlung zu setzen, haben die Schweden im Nachfolger die Spielmechanik so weit verbessert, dass man in den sieben Missionen insgesamt viele abwechslungsreiche Momente und vor allem auch mal spielerische Freiheiten erlebt.

Mehr Freiheit

Bereits in der ersten Mission bekommt man diesen Hauch von wohlüberlegtem Leveldesign zu spüren: Wir sind mit unserem Tombstone-Squad in Baku unterwegs und sollen dem US-Geheimdienst wichtige Dokumente überbringen. Natürlich verläuft der Auftrag nicht reibungslos und so müssen wir uns durch ein weitläufiges Areal voller


In der Kampagne kann man durch eine Nachtsichtbrille schauen und erfährt so die Positionen der Gegner.


Dank vieler ruhiger Momente ist die Kampagne trotz schlechter Story ziemlich atmosphärisch.

DIE NEUEN MEHRSPIELERMODI

Neben den beliebten und bereits bekannten Conquest-, Domination- und Rush-Modi finden sich zwei frische Mehrspielervarianten im Nachfolger.

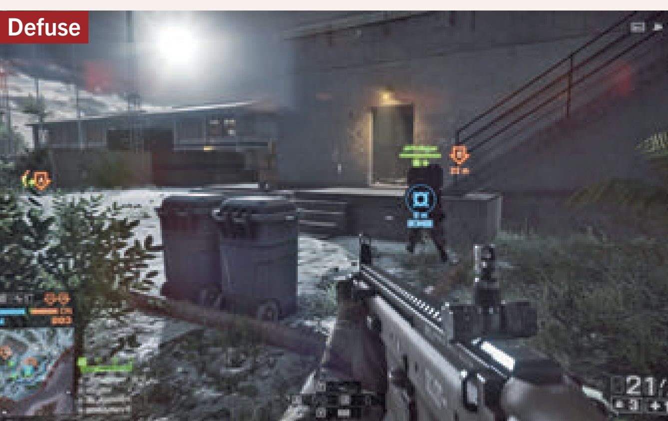
Obliteration



Die ersten fünf oder auch fünfzig Minuten im Obliteration-Modus dürften für fast jeden chaotisch wirken. Das rührt daher, dass der Kampf in dieser Variante an einem Punkt stattfindet, nämlich in unmittelbarer Nähe zu der einzigen Bombe auf der Karte. Beide Teams versuchen den per Zufall auf die Karte generierten Sprengkörper auf eines von drei Zielen zu bringen und dort explodieren zu lassen. Wenn eine Gruppe alle drei Punkte zerstört hat, haben die anderen verloren.

Sobald man einige Stunden in diesem Modus verbracht hat, wird man auch ziemlich schnell merken, dass es in dieser Variante vor allem auf gutes Teamplay ankommt. Denn kein einzelner Spieler ist in der Lage, die Bombe einzusammeln, sich anschließend durch mehrere Hundert Meter voller Feinde durchzukämpfen und zum guten Schluss den aktivierten Sprengkörper zu verteidigen.

Defuse



Auch im zweiten neuen Modus dreht sich alles um eine Bombe. In Defuse kämpfen zwei – zumeist fünf Mann starke – Teams auf sehr kleinen Kartenabschnitten und versuchen nacheinander eines von drei Zielen mit dem Sprengkörper auszuschalten. Das Besondere an dieser Variante ist, dass man wie in *Counter-Strike* nur ein Leben pro Runde hat und so nach einem Bildschirmtod die restliche Partie nur als Zuschauer mit an Bord ist.

Ist im Obliteration-Modus bereits jede Menge Teamplay gefragt, kann man in Defuse nur als eingefleischte Gruppe von *Battlefield*-Veteranen gewinnen, die eifrig über Teamspeak miteinander kommunizieren. Daher lohnt es kaum, sich einem zufälligen Match im Internet anzuschließen, da man obendrein relativ wenige Erfahrungspunkte pro Partie bekommt.

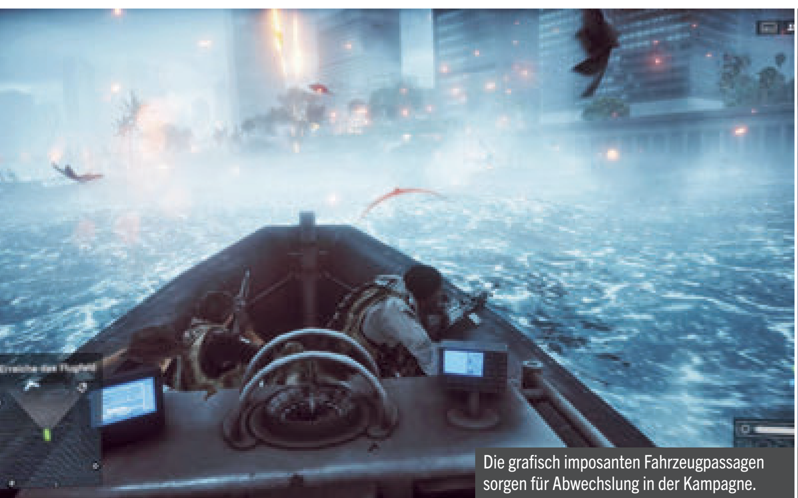
russischer Soldaten kämpfen. Wie wir die Feinde erledigen, bleibt uns selbst überlassen. Man kann zum Beispiel einen verbündeten Helikopter zu Hilfe rufen, den eigenen Squad-Mitgliedern Angriffsbefehle geben oder sich selbst entweder lautlos oder rambohaft zum Evakuierungspunkt kämpfen.

Ähnliche Szenen wiederholen sich löblicherweise des Öfteren – zum Beispiel, als wir in Schanghai mit unserer kleinen Heldentruppe Zivilisten retten sollen. Ungefähr in der Mitte des Auftrags befinden wir uns in einem Penthouse eines Wolkenkratzers und erwarten einen heftigen Angriff der chinesischen Spezialtruppen. Zum Glück stehen uns einige Sprengfallen zur Verfügung, die wir taktisch klug in den Räumlichkeiten verteilen, und auch unser Team greift hilfreich in das Geschehen ein. Insbesondere im harten Schwierigkeitsgrad bekommt man in solchen Szenen arge Probleme, wenn man nicht einigermaßen smart vorgeht und dazu dem eigenen Squad zur rechten Zeit einen Angriffsbefehl gibt.

Für Abwechslung in der Kampagne sorgen wie bereits im Vorgänger die Fahrzeugpassagen. Ob man in einem Speedboot, Jeep oder Panzer unterwegs ist, tut dabei wenig zur Sache. Die Szenen sind durch die Bank grafisch aufwendig inszeniert und obendrein kurzweilig. Nett sind auch die ruhigen Momente in der Kampagne, in denen man etwa bestimmte Squad-Mitglieder in den verwinkelten Gängen eines Flugzeugträgers sucht und dabei den Gesprächen der Mannschaft lauscht. Klar, die sehr kurze Kampagne ist noch kein richtiger Kaufgrund für *Battlefield 4* und wir hatten ehrlich gesagt nach den sechs Stunden kaum Lust, einen neuen Anlauf zu starten.

Evolution statt Revolution

Trotzdem muss man DICE zugestehen, dass sie einige der Fehler des Vorgängers – vor allem die viel zu offensichtlichen Skript-Sequenzen und die nervigen Quick-Time-Events – ausgebügelt haben und nun mit dem vierten Teil ziemlich nah an die Bombast-Inszenierung von *Call of Duty* herangekommen sind. Für den nächsten Teil wünschen wir uns aber eine Story ähnlich der von *Battlefield: Bad Company 2*, die sich nicht so bierernst nimmt und oft genug mit tiefschwarzem Humor daherkommt. Auch an der KI könnten die Schweden arbeiten, denn kaum ein Gegner im vierten Teil hat so richtig um sein Leben gekämpft oder uns eine fiese Falle stellen können.



Die grafisch imposanten Fahrzeugpassagen sorgen für Abwechslung in der Kampagne.



Die Charaktere – hier Irish und Hannah – sind relativ oberflächlich gezeichnet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN UND -EMPFEHLUNGEN

Battlefield 4 stellt zweifelsohne die Grafikreferenz im Ego-Shooter-Genre dar. Wir sagen euch, welche Hardware ihr haben müsst, damit das Spiel flüssig läuft.



Das Rundum-sorglos-Paket
Intels Core i7-4770K rechnet pfeilschnell und bietet zudem Übertaktungspotenzial. Die Palit GTX 780 Super Jetstream ist ab Werk kräftig übertaktet und liefert bessere Bildraten als eine gewöhnliche GTX Titan mit Standardtakt. Mit diesem Setup könnt ihr *Battlefield 4* in Ultra-Details inklusive Multisample-Kantenglättung mit geschmeidigen 60 Frames pro Sekunde genießen.



Ultra-Details ohne MSAA
Der Core i5-4670 liefert reichlich Leistung und bleibt dabei preislich im Rahmen. Viel Übertaktungsspielraum hat er durch den festen Multiplikator allerdings nicht. Die leise R9 280X Gaming von MSI bringt schnellen Pixeldurchsatz und kann zudem im Dezember vermutlich von AMDs Mantle-API profitieren. Dem ungetrübten *Battlefield 4*-Genuss steht mit dieser Hardware nichts im Wege.



Flüssig mit hohen Details
Wer auf eine Handvoll Details verzichten kann, kommt auch etwas günstiger an gute Hardware: AMDs FX-8350 ist schnell und kann acht Threads gleichzeitig verarbeiten. Dazu passt die stark übertaktete XFX HD 7870 Black Edition, die dank Double-Dissipation-Kühler zudem leise ist. Wer bereit ist, für rund 15 Prozent mehr Leistung 200,- statt 170,- Euro auszugeben, dem empfehlen wir die Powercolor Radeon HD 7950 PCS+.

Mit diesen Einstellungen läuft Battlefield in Ultra-Details

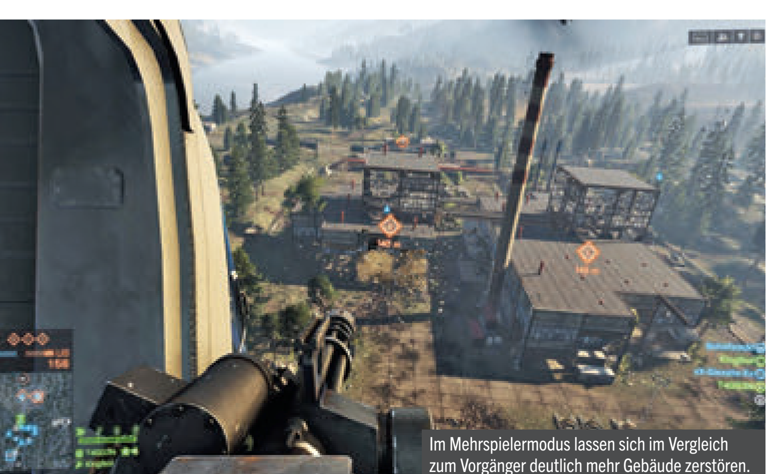
Prozessor und Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850/6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850/1G	GTX 580, GTX 660, HD 7850/2G	GTX 760, HD 7870, R9 270X	GTX 670, HD 7970	GTX 680, R9 280X	GTX 770, HD 7970 GE	GTX 780, GTX Titan, R9 290(X)
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770									
Core i5-2500, Core i7-2600, FX-9590									
FX-8150, FX-8350, FX-9370									
FX-6350, Phenom II X6 1100T									
FX-4170, Phenom II X4 980 BE									
Phenom II X6 1055T/1075T									
Core 2 Quad Q9450/Q9550									

Bemerkung: Die Tabelle könnt ihr als grobe Richtlinie für die Performance nutzen. Die Leistung eures Systems ermittelt ihr anhand eurer Grafikkarte sowie eures Prozessors.
■ Spielbar in Ultra-Details und MSAA mit 60 Fps ■ Spielbar in Ultra-Details ■ Eingeschränkt flüssig mit reduzierten Details ■ Unspielbar oder mit sehr stark reduzierten Details eingeschränkt spielbar

Grafik-Granate
Doch aufgrund der grandiosen Grafik von *Battlefield 4* sieht man über die Schwächen der Story hinweg. Die Optik auf einem High-End-PC lässt wegen der vielen Details, der scharfen Texturen, der flüssigen 60 Frames pro Sekunde und insbesondere wegen der wunderschönen Lichteffekte die Kinnlade des Öfteren herunterklappen – etwas störend waren nur die sehr oft eingesetzten Lensflare-Effekte. Obendrein sind die Animationen der Soldaten, ihre Gestik und ihr Aussehen fast lebensecht. Ergo: Wenn in einem harten Feuergefecht überall Kugeln einschlagen und dazu noch einige Granaten neben einem explodieren, fühlt es sich an, als würde man sich auf einem wirklichen Schlachtfeld befinden.

Einfach großartig!
War der Mehrspielermodus von *Battlefield 3* bereits der vielleicht umfangreichste und abwechslungsreichste, den es jemals in einem Ego-Shooter gab, setzt Teil 4 noch einen drauf. In sechs komplett unterschiedlichen Modi kämpfen 64 Spieler auf insgesamt zehn riesigen Karten mit einer üppigen Auswahl an Kriegsgeräten um den Sieg – sprich: mit einem gigantischen Arsenal an Schusswaffen, Raketenartillerie, Panzern sowie modernen Kampfjets und Speedbooten. Wer übrigens mit der Steuerung der Flugzeuge und Helikopter in den Vorgängern Probleme hatte, darf sich über ein Trainingsareal in *Battlefield 4* freuen.

Das neue, besondere Mehrspieler-Feature des Nachfolgers ist das sogenannte Levolution. Auf allen zehn Karten gehen im Laufe der Schlacht Bauwerke – zum Beispiel Wolkenkratzer oder Brücken – zu Bruch und verändern so die Umgebungen. Auf der Map „Lancang Dam“ explodiert etwa ein Stau-


Im Mehrspielermodus lassen sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr Gebäude zerstören.

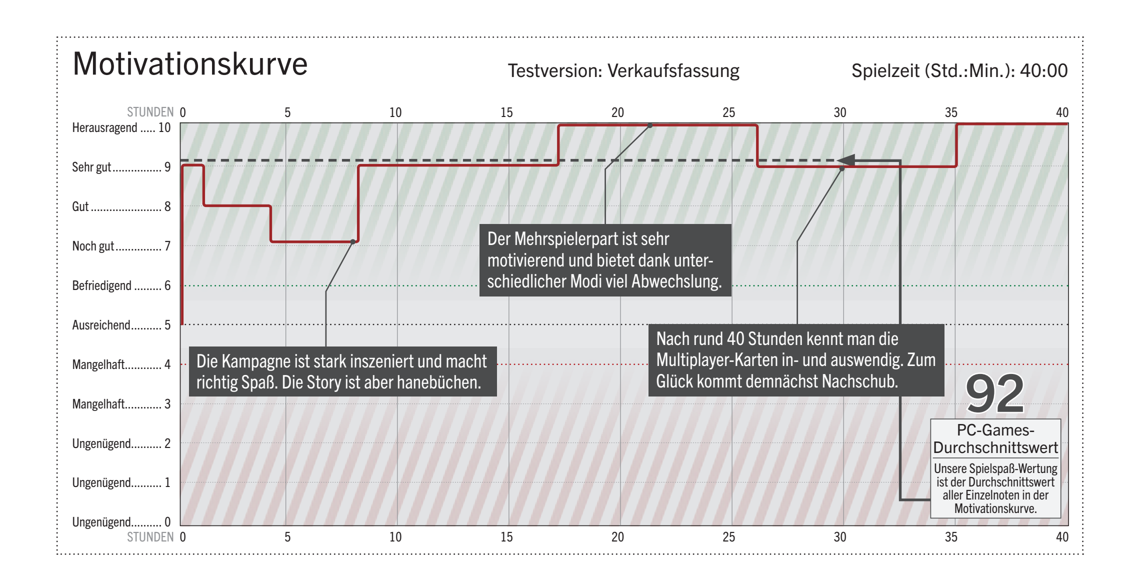

Der aus *Battlefield 2* bekannte Commander-Modus ist in Teil 4 wieder mit an Bord.

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*



„Grafik-Granate mit einem grandiosen Mehrspielermodus – besser geht's kaum!"

Als *Battlefield*-Spieler der ersten Stunde war ich bislang mit jedem Ableger der Reihe fast rundum zufrieden. Auch der vierte Teil ist nahezu perfekt, doch wieder einmal merkt man der Einzelspielerkampagne an, dass die Entwickler sich nicht viel Mühe mit der Handlung gegeben haben. Doch abseits dieser Schwäche gibt sich der vierte Teil kaum die Blöße. Natürlich ist es am Ende vom Spielertyp abhängig, ob man die groß angelegten Schlachten von *Battlefield 4* präferiert oder eher auf die schnellen und kleinen Gefechte von *Modern Warfare: Ghosts* steht. Was den Umfang und die Technik angeht, hat DICE jedenfalls die Nase vorn – vor allem dank der gut funktionierenden Frostbite-3-Engine. Klar, die Hardware-Anforderungen sind immens, aber *Battlefield 4* ist auch eindeutig die neue Grafikreferenz im Genre.

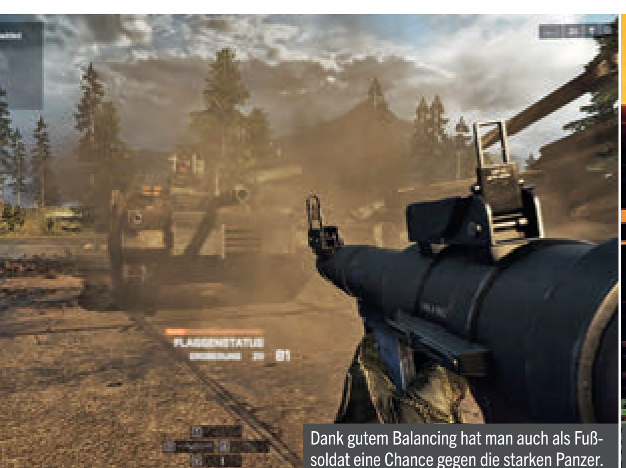


damm und auf „Paracel Storms" wird eine verlassene Fregatte von ihrer Verankerung befreit und dient wegen ihrer Anti-Flugzeug-Waffen anschließend als nützliche Flak-Plattform. Zudem kann man auch kleinere Dinge in den Levels verändern, etwa Metalltore schließen und so bestimmte Gebiete für die Feinde unzugänglich machen. Um alle Levolution-Features einer Karte zu entdecken, vergeht aber eine Weile. Vor allem, weil so viel auf den Karten passiert, dass man froh ist, nicht von einem feindlichen Helikopter erwischt zu werden.

Chefsache

Ebenfalls neu gegenüber dem Vorgänger ist der Commander-Modus. Auf beiden Seiten gibt es wie in *Battlefield 2* einen Anführer, der per Übersichtskarte über die Schlacht regiert. Als Commander kann man etwa Drohnen über kleinere Areale der Karte fliegen lassen und so dem eigenen Team die Positionen der feindlichen Soldaten preisgeben, einzelnen Squads Angriffsbefehle geben oder auch mit Raketen ganze Gegnerscharen auf einmal ausschalten. Positiv: Obwohl die Commander ziemliche Schwergewichte sind, bekommt man als einfacher Soldat selten das Gefühl, dass das Balancing wegen der Anführer nicht funktionieren würde.

Wenn ihr also auf abwechslungsreiche und riesige Mehrspielerschlachten steht, gibt es keinen Weg um *Battlefield 4* herum. Zudem erscheinen in den nächsten Monaten insgesamt fünf (kostenpflichtige) Mehrspieler-DLCs, die dem Spiel neue Karten bescheren. Das einzig Störende in der von uns gespielten Version waren kleinere Sound-Aussetzer, die jedoch demnächst behoben sein dürften. ❑

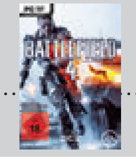


Dank gutem Balancing hat man auch als Fußsoldat eine Chance gegen die starken Panzer.



Ohne Teamplay verliert man in den Gefechten meistens gnadenlos.

BATTLEFIELD 4



Ca. € 55,-
30. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die PC-Version des Spiels läuft nur über Electronic Arts' Download-Plattform Origin.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schlichtweg atemberaubend – vorausgesetzt man nennt einen High-End-PC sein Eigen
Sound: Wie bereits die Vorgänger hat auch Teil 4 die vielleicht beste Tonkulisse im Genre.
Steuerung: Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Karten, sechs komplett unterschiedliche Modi
Zahl der Spieler: Bis zu 64 Spieler sowie zwei Commander pro Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista, Athlon X2 oder Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB Speicher
Empfehlenswert: Siehe Kasten auf der linken Seite

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18
Wie in jedem Ego-Shooter sterben in *Battlefield 4* virtuelle Menschen. Die Gewalt wird aber nicht zum Spielmittelpunkt auserkoren, moralisch fragwürdige Szenen gibt es ebenfalls innerhalb des Spiels keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 40:00
Wir haben sowohl die Vorab-Testversion als auch die Verkaufsfassung ausgiebig gespielt. Innerhalb von rund 40 Stunden Spielzeit hatten wir nur wenige Abstürze und gelegentlich Sound-Aussetzer im Mehrspielermodus. Auch das Battlelog funktionierte einwandfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atemberaubende Technik
- ➕ Tolles Waffengefühl
- ➕ Riesiger und ausbalancierter Mehrspielermodus
- ➖ Klischeehafte Story in der Einzelspielerkampagne
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**


Gefechte an Brücken sind immer eine heikle Angelegenheit und fordern taktische Finesse.

Battle Worlds: Kronos

Von: Andreas Bertits

Zug um Zug: Der inoffizielle *Battle Isle*-Nachfolger bietet Retro-Strategie mit enormem taktischen Tiefgang.

Die Brücke auf die nächste Insel ist gut bewacht. Mehrere Panzer und Mechs warten nur darauf, jeden einzuäschern, der es wagt, auch nur einen Fuß auf den Übergang zu setzen. Ein Frontalangriff wäre tödlich, da die Truppen nur hintereinander auf der schmalen Brücke Platz haben. Glücklicherweise besitzen wir mehrere Boote, die einige unserer Einheiten unbemerkt über das Wasser transportieren können. So reift die Taktik. Während wir einige bereits angeschlagene Truppen direkt auf den Übergang schicken, landen unsere Boote an einem kleinen Strand. Wenig später spucken die Panzer und Roboter ihre tödlichen Salven in den Rücken der Feinde, die gar nicht wissen, wie ihnen geschieht. Kurz darauf gehört die Brücke uns! Die Strategie ging auf.

Hier ist Krieg eine Show

Die Geschichte des Runden-Strategiespiels *Battle Worlds: Kronos* versetzt euch in eine ferne Dystopie. Auf dem Planeten Kronos tobt der inzwischen 121. Erbfolgekrieg. Für die Bevölkerung keine große Sache mehr. Durch die Häufigkeit, mit der um Territorien und Besitzansprüche gekämpft wird, ist der Krieg sogar mehr zu einer Art Sport geworden, über den überschwänglich im Fernsehen berichtet wird. Für die Soldaten auf den Schlachtfeldern allerdings ist der Krieg bittere Realität. Ihr seid ein frisch gebackener Kommandant, der sich auf dem Feld der Ehre beweisen und den Sieg erringen muss.

Hexfeld-Werk

In den insgesamt 13 Missionen beginnt man mit einer bestimmten Anzahl an Einheiten, darunter Truppen, die für diese Mission wichtig sind, beispielsweise Boote oder Scharfschützen. Grundsätzlich gibt es keinen Basisbau und damit auch keine Möglichkeit, immer wieder neue Einheiten zu „produzieren“, wodurch jede Einheit wichtig ist. Das motiviert, sich besonders gute Strategien auszudenken. Gespielt wird auf in Hexfelder unterteilten Karten, ähnlich wie in vielen Strategie-Brettspielen.

Jede Einheit verfügt über einen Bewegungs- und einen Aktions-


In Zwischensequenzen wird die Geschichte des Spiels, die sich um Verrat dreht, weitererzählt.


In einem Einzelspieler-Szenario greifen die feindlichen Einheiten unsere Basis frontal an.

DAS GROSSE VORBILD – BATTLE ISLE

King Art hat mit *Battle Worlds: Kronos* nicht als Erster ein Runden-Strategiespiel in dieser Art entwickelt. Vielmehr gilt es als inoffizieller Nachfolger und Hommage an die beliebte *Battle Isle*-Serie.

Battle Isle erschien 1991 zunächst für den Commodore Amiga und kurz darauf auch für den PC. Die Handlung war auf dem Planeten Chromos angesiedelt, dessen Bewohner sich im Kampf mit dem Militärcomputer TitanNet befanden. In Rundenkämpfen war es eure Aufgabe, die Armeen TitanNets in einem Spiel zu besiegen, um so den Drulls, den Bewohnern von Chromos, zu zeigen, dass ihr der geeignete Stratege und Anführer für den geplanten Feldzug seid.

Es folgten drei weitere Teile, die mit jedem Spiel komplexer wurden und mehr taktische Möglichkeiten boten. Am Grundprinzip änderte sich aber nichts und dieses wurde auch in King Arts *Battle Worlds: Kronos* beibehalten. Die wenigen Einheiten, die man pro Szenario einsetzen konnte, mussten mit Bedacht geführt werden. Oft dauerte eine Mission mehrere Stunden, die größtenteils für taktische Überlegungen verbraucht wurden. Aufgrund der taktischen Tiefe und der Komplexität der *Battle Isle*-Serie wurde die Reihe schnell sehr beliebt unter Strategie-Fans. Der letzte Teil, *Battle Isle: Der Andosia Konflikt*, erschien jedoch zu einer Zeit, als es der Siegeszug der Echtzeit-Strategie den Rundentiteln schwer machte, Fuß zu fassen. Entsprechend blieb der vierte auch der bisher letzte offizielle Teil. Per Kickstarter sollte ein neuer offizieller Titel in der *Battle Isle*-Serie mit dem Namen *Threshold Run* finanziert werden. Doch das Interesse der Fans war aufgrund des Zweiter-Weltkrieg-Szenarios und des Erfolgs der Kickstarter-Kampagne von *Battle Worlds: Kronos* so gering, dass *Threshold Run* nicht erfolgreich umgesetzt werden konnte.



Das erste *Battle Isle* war grafisch nicht aufwendig, bot aber sehr viel taktischen Tiefgang.



Battle Isle: Der Andosia Konflikt war das erste Spiel der Strategie-Serie, das 3D-Grafik nutzte.

radius. Möchtet ihr euch lieber schnell weit weg bewegen, so könnt ihr den gesamten Bewegungsradius ausnutzen, dürft dann aber keine weitere Aktion mehr ausführen. Wollt ihr aber beispielsweise einen Angriff ausführen, so müsst ihr euch dafür noch im Aktionsradius befinden. Außerdem ist es wichtig zu schauen, ob die gewählte Einheit von weiter weg feuern kann oder direkt am Gegner stehen muss.

Dies sind wichtige taktische Überlegungen, denn die Position eurer Truppen spielt eine große Rolle. Beispielsweise solltet ihr tunlichst darauf achten, dass ihr nicht eingekesselt werdet, denn dadurch können euch nicht nur mehrere Feinde angreifen, ihr kassiert auch mehr Schaden. Ihr eurerseits müsst schauen, dass ihr die feindlichen Truppen möglichst gut in die Mangel nehmt. Wichtig zu wissen ist auch, dass sich angegriffene Einheiten wehren. Beschießt ihr also einen Gegner, so feuert dieser in derselben Runde noch zurück. Das Ganze findet rundenweise statt und erinnert im Prinzip an Schach.

Wie sich das für ein Strategiespiel gehört, unterscheiden sich die Einheiten in Sachen Panzerung, Schaden und Geschwindigkeit voneinander. Manche Truppen sind auch besonders effektiv gegen eine bestimmte Einheitenart, sodass ihr dies zusätzlich in eure taktischen Überlegungen einbeziehen müsst. Hier kommt also das bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip zum Einsatz, was aufgrund der mit wenigen Ausnahmen gut ausbalancierten Einheiten auch hervorragend funktioniert.

Wer glaubt, mit einer großen Übermacht einfach auf die generische Armee zustürmen zu können, liegt bei *Battle Worlds: Kronos* komplett daneben. Zum einen besitzt ihr nie wirkliche Massen an Einheiten und zum anderen können ein falscher Schachzug, eine falsche Überlegung und eine falsch platzierte Einheit die gesamte Mission im Nu scheitern lassen. Daher kommt man im Spiel nur dadurch weiter, wenn man die Lage nach jeder Spielrunde genau analysiert, mögliche Szenarien durchdenkt und dann eine wirklich gewissenhafte Entscheidung trifft. Die taktischen Überlegungen, die daraus entstehen, machen das Spiel zu einem einzigartigen Strategie-Erlebnis. Das heißt aber auch, dass man sehr viel Geduld mitbringen muss, um in *Battle Worlds: Kronos* das Ende einer Mission zu erreichen. Aus diesem Grund bieten die 13 Aufträge, die sich anfänglich etwas wenig anhören, sehr viel Spielzeit. Für eine Mission werdet ihr je nach Umfang zwischen 60 und 120 Minuten benötigen.

Taktisch knifflig

In einigen Missionen ist es eure Aufgabe, Basen von Gegnern einzunehmen. Dadurch könnt ihr beispielsweise durch Radarstationen weiter blicken oder vielleicht auch eine neue Einheit in die Schlacht schicken. Die Eroberung eines Ge-



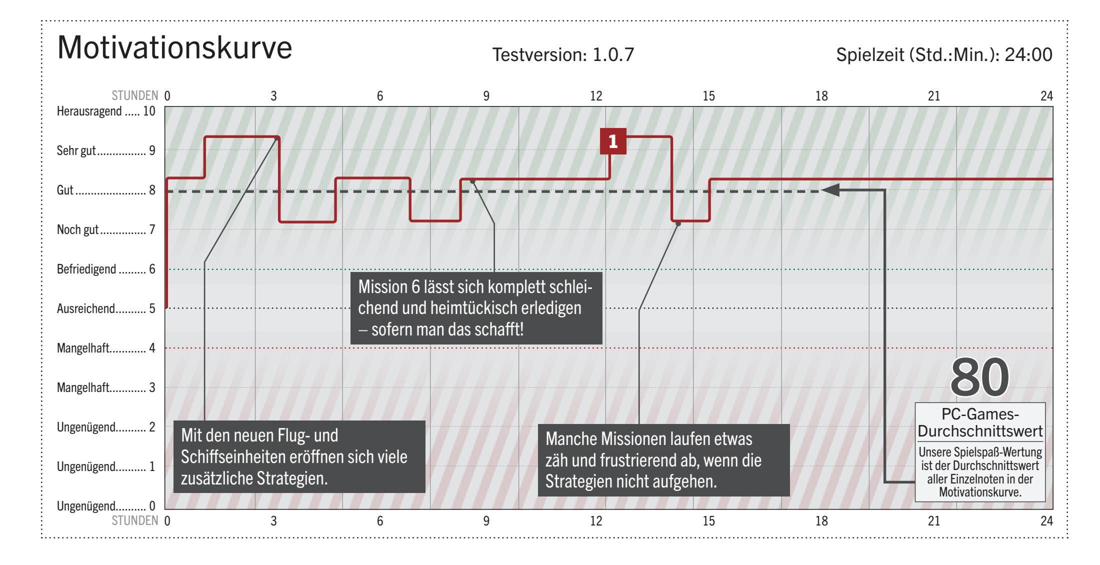
Die Karten in *Battle Worlds: Kronos* bieten abwechslungsreiche und grafisch hübsche Landschaften.



Zu Beginn und manchmal auch während der Missionen finden Gespräche mit NPCs statt.


1

Nach dem Verrat bekommt man endlich die Gelgenheit für Rache und steht den Feinden von Angesicht zu Angesicht auf offenem Feld gegenüber.



bäudes ist allerdings etwas seltsam gestaltet. Ihr könnt Bauwerke nur mit einer einzigen Truppenart angreifen und müsst dann so lange darauf schießen, bis es die Farbe wechselt und so euch gehört. Überall verstreut auf den Inseln liegen auch Container. Bewegt ihr eine Einheit auf einen Container, so erhält sie einige Trefferpunkte zurück. Daher müsst ihr diese Container in eure taktischen Überlegungen mit einbeziehen, da sie manchmal über Sieg oder Niederlage entscheiden können. Ab und zu erwarten euch auch geskriptete Ereignisse, welche dummerweise schon mal die eigene Strategie über den Haufen werfen, wenn plötzlich Truppen abgezogen werden oder Feinde Nachschub erhalten.

Neben dem Einzelspieler-Modus existiert auch ein gut funktionierender Mehrspieler-Part, in dem ihr euch auf zehn Karten mit bis zu drei Gegenspielern über das Internet oder am selben Rechner messen dürft. Menschliche Mitspieler machen das Strategiespiel zu einer noch größeren Herausforderung als die ohnehin schon fordernde KI.

Für echte Taktiker

Battle Worlds: Kronos ist eine harte Nuss. Wer seine Zeit lieber mit schnellen, actionreichen Strategiespielen verbringt, anstatt oft minutenlang über seiner nächste Aktion zu brüten, der wird sicher schnell Frust verspüren. Auch dass Fehler sofort hart bestraft werden und man oft auch erst spät im Spiel bemerkt, dass man anders hätte vorgehen müssen, zeigt deutlich, dass sich King Arts Runden-Strategiespiel nicht an Gelegenheitsspieler richtet. Das kratzt aber nur wenig daran, dass man liebend gerne stundenlang in *Battle Worlds: Kronos* versinkt. ❑

MEINE MEINUNG |

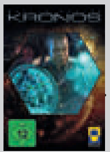
Andreas Bertits



„Hart, aber gerecht – Retro-Strategie nicht nur für Nostalgiker."

Ich habe viel gelernt, während ich *Battle Worlds: Kronos* gespielt habe, beispielsweise dass mich die im Vergleich zum Testobjekt seichten aktuellen Strategiespiele wie *Starcraft 2* oder *Company of Heroes 2* nicht annährend so gefordert haben. Ich hatte ganz vergessen, wie tiefgründig und knifflig Strategiespiele sein können. Wer also auf eine echte taktische Herausforderung und Rundenkämpfe steht und Deep Blue während des Schlafwandelns im Schach besiegt, der sollte sich diese Strategie-Perle trotz der kleinen Macken unbedingt zulegen.

BATTLE WORLDS: KRONOS



Ca. € 30,-
6. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: King Art
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: DVD-Version ohne Kopierschutz; für alle Updates und neue Inhalte wie frische Maps ist aber eine Registrierung bei King Art erforderlich. Die Steam-Version wird an euren Account gebunden; ein Weiterverkauf des Spiels ist dann nicht mehr möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte und detailreiche 3D-Landschaften und Objekte, aber etwas wenig Animationen
Sound: Atmosphärische Musik und gute, aber nicht überragende Effekte
Steuerung: Etwas umständliches Benutzerinterface, ansonsten arbeitet man sich schnell in die Maus-und-Tastatur-Steuerung ein.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Karten, auf denen bis zu vier Spieler gegeneinander kämpfen
Zahl der Spieler: 1 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM, 3 GB HD, Grafikkarte mit 256 MB RAM
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 jahren
Es gibt keine Bluteffekte. Einheiten explodieren und werden in ihre Einzelteile zerlegt, doch es handelt sich mit wenigen Ausnahmen um Panzer und Roboter. Alles wird aus einer Sicht von einiger Entfernung gezeigt, sodass nicht viele Details dargestellt werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.7
Spielzeit (Std.:Min.): 23:40
Das Spiel lief im Test stabil und ohne Abstürze. Auch Taskwechsel stellten kein Problem dar. Version 1.0.7 hat noch mit kleineren Bugs und KI-Problemen zu kämpfen, an denen die Entwickler aber derzeit arbeiten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer taktischer Tiefgang
- ➕ Strategisch anspruchsvolle und zum Teil sehr lange Missionen
- ➕ Fordernde KI-Gegner
- ➕ Fordert von Zug zu Zug zum Nachdenken und Überlegen auf
- ➖ Teilweise frustrierend, wenn man Missionen erneut spielen muss
- ➖ Benutzerinterface könnte einfacher zu handhaben sein
- ➖ Handlung nicht gut inszeniert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

DIFFERENT BY SIN

DIE BORGIAS

DIE KOMPLETTE 3. STAFFEL IN DEUTSCHER ERSTAUSSTRAHLUNG

25. + 26. DEZ ▸ AB 20:15

MAXX

DIFFERENT.

DER NEUE TV-SENDER. JETZT EINSTELLEN!
ÜBERALL FREI EMPFANGBAR.

PROSIEBENMAXX.DE

Path of Exile

Abwechslungsreiche Charakterklassen, haufenweise Monster und tonnenweise Beute. *Path of Exile* bietet düstere, brutale Action und hat das wohl spannendste Skillsystem für Charaktertüftler im Gepäck.

Von: Stefan Weiß

Kostenlose Monsterschnetzelei mit Charaktertiefgang!







Im Thronsaal der Action-Rollenspiele rücken die Heldenfiguren von *Diablo* und *Torchlight* ein wenig zusammen, um Neuankömmlinge willkommen zu heißen. Diese hören auf die Namen Marauder, Witch, Duelist, Ranger, Templar, Shadow und Scion. Den glorreichen Sieben gemein ist das Schicksal, ins finstere Exil der düsteren Welt von Wraeclast verbannt worden zu sein. Im Free2Play-Spiel *Path of Exile* erkämpfen sie sich monsterschnetzelnd die Freiheit.

Alles nur geklaut?

„Nee, nicht noch ein *Diablo*-Klon!" So könnte die erste Reaktion lauten, wenn man sich in die am 23. Oktober veröffentlichte Release-Version des Hack&Slay-Spektakels von Entwickler Grinding Gear Games stürzt. Tatsächlich wirkt vieles regelrecht frech und dreist vom teuflisch guten Blizzard-Vorbild geklaut. Allerdings eher vom älteren *Diablo 2* als vom aktuellen dritten Teil der Teufelsaustreibung. Da wäre zunächst die Benutzeroberfläche – links die Kugel mit dem roten Lebenspunkte-Saft, rechts die Zaubergrundlage Mana.

Auch das Inventar kommt einem mehr als vertraut vor; zwei Waffensets und nur wenig Platz im Heldenrucksack. Sogar die aus *Diablo* bekannten Portal- und Identifizierungs-Schriftrollen findet man 1:1 in *Path of Exile* vor. Dazu gesellen sich Schnellreisewegpunkte, die Geschichte wird in drei in sich geschlossenen Akten erzählt und per Tastendruck blendet man eine Overlay-Map des jeweiligen Quest-Areals ein.

Schnörkellose Action

Eine dramaturgisch spannend inszenierte Hintergrundgeschichte ist in *Path of Exile* nicht zu erwarten. Es gibt nicht mal ein Intro-Video. Nachdem man sich auf der Webseite www.pathofexile.com registriert, den Client heruntergeladen, gepatcht und sich eingeloggt hat, erscheint nach einem derzeit recht lange andauernden Ladebildschirm das Hauptmenü. Die sieben verfügbaren Klassen stellen sich hübsch animiert und in gut vertonten, kurzen Monologen vor, sodass man erfährt, warum sie ins Exil verbannt wurden. Danach ist aber auch schon Schluss mit dem Story-Einstieg. *Path of Exile* wirft einen per Schiffbruchszenario über Bord und somit ins eiskalte Wasser des Spielgeschehens. Die gewählte Heldenfigur startet am finster wirkenden Strand der Wraeclast-Küste, unterhält sich kurz mit einem weiteren NPC-Überlebenden und muss sogleich den ersten Zombie aus den Latschen hauen.

Wir schnetzeln uns durch die Gegnerhorden, erlegen einen Mini-Boss und betreten den ersten Quest-Hub. Pro Akt existiert je ein solch sicherer Ort, an dem man genretypische Aktionen durchführt: mit NPCs reden, Quests abholen und abliefern, nicht benutzten Krempel beim Händler verkaufen. Seine Beute verwahrt man in der mit reichlich Platz ausgestatteten Lagertruhe. Obgleich *Path of Exile* sich dreist an die bekannte Vorlage von Blizzard hält, macht es nach kurzer Spielzeit im Kopf

CHARAKTERENTWICKLUNG DER EXTRAKLASSE: DAS SKILLSYSTEM IN PATH OF EXILE

Keine gewöhnlichen Talentbäume, keine fest auf Klassen beschränkten Fertigkeiten – das Skillsystem in *Path of Exile* ist ein riesiger Basteltisch für Tüftler. Auf den ersten Blick wirken die Fülle an passiven Skills und die komplexe Sockelmechanik unübersichtlich. Doch schon nach kurzer Spielzeit merkt man, wie durchdacht das Ganze ist.

Alle sieben Klassen greifen auf einen riesigen Passiv-Skill-Baum zu. Das System stützt sich dabei auf die Attribute Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz. Je nach gewählter Klasse startet man mit anderen Attributwerten entsprechend an einer anderen Stelle im Skillbaum. Von da an steht es dem Spieler frei, welche verfügbaren passiven Skills er nacheinander freischaltet, um seinen Charakter zu entwickeln.

Startpunkt für die Marauder-Klasse.

Besonders effektive Schlüsselfertigkeiten sorgen für Individualismus. In diesem Beispiel für unseren Nahkampf-Marauder beschert uns „Blood Drinker" 2% unseres ausgeteilten physischen Schadens als Lebenspunkte wieder. Unsere bisherige Entwicklung ist darauf ausgelegt, möglichst viel Lebensenergie und deren Regeneration zu erreichen. Daher entscheiden wir uns mit „Blood Magic" dafür, auf Mana zu verzichten und stattdessen Fertigkeiten und Zauber mit Lebenspunkten zu bezahlen. Das ist aber nur eine von unzähligen Kombinationsmöglichkeiten in *Path of Exile*.

Unser Helm enthält vier miteinander verbundene Sockel. Der darin eingebundene Blitzschlag profitiert von drei zusätzlich eingebauten Edelsteinen, die uns Leben geben und einen Schadensbonus verursachen.

Aktive Fertigkeiten und Zauber sind an Edelsteine gebunden. Um sie zu nutzen, baut man die Klunker in die farblich passenden Sockel der Ausrüstung ein. Der Clou: Man kann die Effekte der Steine kombinieren. Obendrein stehen Crafting-Items zur Verfügung, um Sockel und Ausrüstung zu verändern. Eine spannende Tüftelei!

Praktisch: Fertigkeiten und Zauber lassen sich im Schnellwahlmenü jederzeit mit wenigen Klicks anders belegen, was sehr komfortabel ist.

regelrecht „Klick". Wir können uns kaum mehr von Maus und Tastatur losreißen, sondern wollen stets den nächsten Charakterlevel erreichen. Und das liegt zum größten Teil am komplexen Skillsystem.

Eine fast perfekte Skill-Sandbox

Der obligatorische erste Stufenaufstieg erfolgt nach wenigen Spielminuten, untermalt von einem optisch und akustisch plakativen „Tusch". Es gilt, einen ersten Talentpunkt zu vergeben. Doch wenn man den Talent-Bildschirm öffnet, weiten sich die Augen, stehen die Haare ratlos zu Berge und bilden sich Fragezeichen über dem Kopf des Spielers.

„Was zum Geier ist bitte DAS?", könnte die Frage lauten. Denn jetzt offenbart der *Diablo*-Klon eine gänzlich eigenständige Facette, die im Verlauf des Tests noch weitere Überraschungen bereithält. Anstelle gewohnter, klassenbezogener Talentbäume blicken wir auf den sogenannten Passive-Tree. Dieser umfasst 1.350 passive Fertigkeiten, auf die alle sieben Klassen Zugriff haben – bitte was? Das Gebilde, das mehr als bildschirmgroß ist und aussieht wie die komplexe Schaltskizze eines durchgeknallten Elektrikers, entpuppt sich als eines der fesselndsten Features für Action-Rollenspieler.

Im Zentrum des Skill-Trees sind die Startpunkte der Klassen kreisförmig angeordnet und mit unterschiedlichen Startwerten für die Attribute Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz ausgestattet. Von dort startet man in ein weit verzweigtes Netzwerk an Fertigkeiten. Derzeit maximal 120 zu erreichende Punkte machen es möglich, seinen Charakter ganz individuell zu entwickeln. Das wird in den drei Schwierigkeitsgraden Normal, Cruel und Merciless zusehends anspruchsvoller und motivierender.

Die passiven Skills wirken sich auf die statistischen Werte der Figur aus. Attribute lassen sich erhöhen, man kann Schadensboni zuweisen und einzelne Waffengattungen lassen sich steigern. Ebenso Resistenzen und Angriffsgeschwindigkeit und zig verschiedene Aspekte mehr. Schon nach wenigen Stufenaufstiegen begreift man, welch unglaublich vielseitigen Spielplatz für Tüftler *Path of Exile* bietet. Die Charakterentwicklung – der „Build" – lässt sich auf der schon genannten Spiele-Webseite wunderbar planen, da man dort ein entsprechendes Tool implementiert hat. Das kommt schon seit der Beta-Phase so gut in der Community an, dass die Entwickler immer wieder mal den „Build der Woche" vorstellen. Es zeigt auf wunderbare Weise, wie vielfältig das Skillsystem in *Path of Exile* funktioniert.

Der Wermutstropfen bei dieser großen spielerischen Freiheit besteht derzeit allerdings darin, dass man pro Charakter nur bedingt experimentieren kann. Investierte Skillpunkte lassen sich nur in kleiner Zahl zurücknehmen. Einen komplett neuen „Build" zu entwickeln, das geht nur, indem man sich einen neuen Charakter erschafft.

Charaktertüftelei mit Pfiff

Die passiven Skills stellen aber nur einen Teil des komplexen Charaktersystems dar. Schließlich benötigt ein Fantasy-Held ja auch schlagkräftige Manöver, Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche, die er aktiv einsetzen kann. Das geschieht in *Path of Exile* mithilfe von Edelsteinen, die man in Ausrüstungs-Sockel einsetzt. Details dazu zeigt der Kasten oben. Der große Reiz im Spiel besteht darin, die zum eigenen Spielstil passende Kombination von passiven Skills, Edelsteinen und Ausrüstung zu finden und immer weiter zu verbessern. Passend dazu enthält *Path of Exile* ein cleveres Crafting-System.

Quasi im Sekundentakt prügeln und zaubern wir Skeletten, Zombies und anderen Monstern reichlich Gegenstände aus dem Kittel. Die meisten Items landen jedoch kurzerhand auf dem nächstgelegenen Händlertisch. Auch hier erwartet uns eine Überraschung im Vergleich zu gängigen Action-RPGs. Die verkauften Gegenstände bescheren uns keinerlei Gold. Vielmehr erhalten wir Schriftfragmente und Artefakt-Scherben, die sich stapeln lassen. Ab einer fest vorge-

REINE KOSMETIK: DER ITEM-SHOP

In diesem Fall ist der Spruch mit der Kosmetik wörtlich und positiv zu verstehen. Hinter dem Shop im Spiel verbirgt sich keinerlei Pay2Win-Gedöns!

Der Ingame-Shop enthält fast ausschließlich kosmetische Inhalte, wie etwa nett designte Pets oder alternative Effekte für Waffen, Zauber und Ähnliches. Dazu gibt es Nützliches wie etwa zusätzliche Slots für die Lagertruhe oder die Möglichkeit, einzelne Reiter der Truhe namentlich zu benennen. Günstige Gimmicks wie etwa ein kleines Heuschrecken-Pet kosten knapp 40 Cent, für den cool aussehenden Blitz-Skorpion berappt man rund 75 Euro. All das ist kein Muss und das macht die Sache mehr als fair, schließlich bietet *Path of Exile* sehr viel Spielinhalt für lau. Wer die Entwickler unterstützen möchte, kann das je nach Geldbeutel tun.



Schön gemacht: Die Kosmetik-Items im Shop werden in Bild und sogar per Vorschau-Video vorgestellt.

Die Teambildung für das Koop-Spiel erfolgt über ein Anschlagebrett in den Quest-Hubs. Leider kann man kaum Einstellungen für die Gruppe vornehmen.

gebenen Anzahl dieser Stücke erhält man verschiedenste Komplett-Artefakte, sogenannte Orbs.

Je nach Orb kann man Sockelfarben der Ausrüstung verändern, die Qualität eines Gegenstands verbessern oder gänzlich neue Attribute für den Gegenstand erzielen. Andere Orbs erlauben es, Sockel miteinander zu verbinden, um neue Kombinationen der Skills zu ermöglichen – komplex und ungemein motivierend. Allerdings muss man dabei auch in Kauf nehmen, dass die Tüftelei Gegenstände regelrecht verhunzen kann. Denn alle Aktionen mit den Orbs sind vom Zufall geprägt; man hat keinerlei Einfluss darauf, welche Änderungen durch eine Aktion zu erwarten sind.

Ebenfalls gänzlich anders als in bekannten Actionrollenspielen, bieten Trank-Flaschen eine weitere Möglichkeit, um den Charakter zu optimieren. Die Lebens- und Manatränke füllen sich erstens immer wieder auf, wenn man Gegner umhaut, und besitzen zweitens eigene Fähigkeiten, die den Charakter unterstützen. Ein Nahkämpfer freut sich beispielsweise über eine Elixier-Phiole, die mal eben für 30 Sekunden 3.000 Rüstungspunkte spendiert, wenn man ein Schlückchen vom Trank geschlürft hat.

Auge und Ohr spielen mit

Technisch gibt sich *Path of Exile* recht solide, aber nicht spektakulär. Es gibt keine Physik-Spielereien wie etwa in *Diablo 3* zu beobachten und auch die Texturqualität ist nicht immer allererste Sahne. Trotzdem merkt man insbesondere im Vergleich zur Beta-Version, dass die Entwickler etliche Verbesserungen implementiert haben. Es gibt deutlich mehr atmosphärische Effekte zu beobachten und auch der Detailgrad wurde angehoben. An vielen Stellen fühlen wir uns an die Optik von *Titan Quest* erinnert, die weit rausgezoomt wunderschön war, beim Reinzoomen aber Schwächen zeigte.

Die Soundkulisse ist sehr gut gelungen. Wuchtige Effekte geben einem das Gefühl, sich mitten im Getümmel zu befinden. Dazu sorgt der stimmige Soundtrack für eine schöne Klangkulisse. Gute, wenn auch nur sporadisch auftretende Sprecher runden die insgesamt stimmige Atmosphäre ab.

Nach dem Release traten zunächst häufiger als noch in der Betaphase lästige Lags auf. Das dürfte daran gelegen haben, dass die hohe Spielerzahl die Online-Server zum Schwitzen gebracht hat. Inzwischen haben die Entwickler neue Server aktiviert.

Kostenlose Langzeitmotivation

Was uns bislang sehr gut gefällt, ist die Art und Weise, wie Grinding Gear Games konsequent sein Free2Play-Konzept aufrechterhält. Inhaltlich ist wirklich alles spielbar, ohne einen Cent auszugeben. Man bietet sogar über den drei Akte umfassenden Kern-Content zusätzliche Events völlig kostenfrei an. So finden derzeit ständig zeitlich begrenzte Veranstaltungen statt, bei deren Teilnahme man coole Ausrüstungsgegenstände erbeutet.

Für Intensiv-Spieler haben sich die Entwickler für den Endgame-Content etwas ausgedacht. Wer sich erfolgreich durch den höchsten Schwierigkeitsgrad Merciless beißt, hat gute Chancen, Map-Items zu finden. Ein solcher Karten-Gegenstand lässt sich exakt einmal im sogenannten Laboratorium aktivieren. Dabei erscheinen sechs


Menü-Aufbau, Portale, Identifizierungsschriftrollen. Klare Sache, *Path of Exile* bedient sich frech an der *Diablo*-Vorlage.


Das Monster-Design im Spiel ist erstklassig. Auch schön, dass seit der Beta neue Kreaturen die finstere Welt von Wraeclast bevölkern.

Portale, die in die entsprechende Karte führen. Jede dieser Endgame-Maps verfügt über spezielle Eigenschaften und Boss-Gegner. Wer eine solche Map verlässt, sei es, um zu handeln oder weil die Figur gestorben ist, verbraucht eins dieser Portale. Somit hat man nur sechs Versuche, eine solche Map zu meistern. Knifflig wird das, wenn man in einer Gruppe spielt, denn die sechs Portale zählen für die gesamte Truppe. Jeder Charakter, der die Endgame-Map verlässt, verbraucht ein Portal. Dafür spendieren die Endgame-Maps auch verdammt gute Items, sodass man motiviert bleibt, solche Karten erfolgreich abzuschließen.

Eine prima Genre-Alternative

Man kann etliche Dinge in *Path of Exile* als simplen *Diablo*-Klon abwatschen. Dazu gesellen sich auch Design-Mängel, wie etwa die zu groß geratenen Zufalls-Areale, in denen sich zu viele Elemente wiederholen. Oder die zu engen Innenlevels, in denen man oft die Orientierung verliert. Dennoch überzeugt das Action-RPG insgesamt mit einem verteufelt ausgeklügelten Skill-System und dem immens hohen Tüftelfaktor. Hier kann man seinen Charakter endlich so aufbauen, wie man es möchte und das in einer düsteren, brutalen Szenerie, die Hack & Slay pur bietet und obendrein keinen Cent kostet. ❑

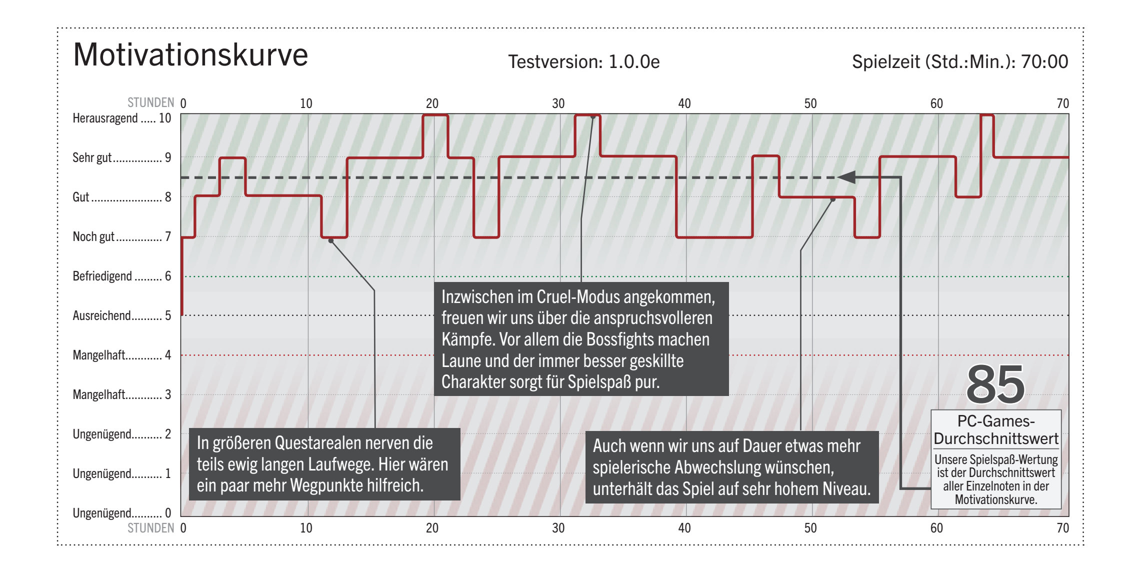


Die Geschichte in *Path of Exile* ist eher nebensächlicher Natur. Erzählt wird sie in kurzen, aber gut vertonten Monologen der NPCs. Das erinnert verteufelt an *Diablo 2*, erreicht aber nicht dessen Klasse. Generell erfährt man zu wenig über die düstere Spielwelt Wraeclast.

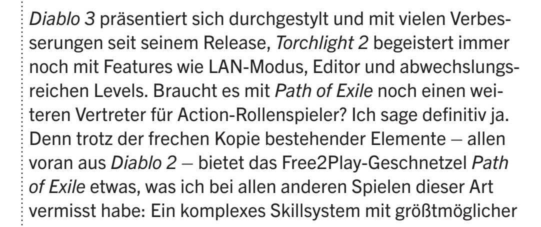
Effekte gibt es im Überfluss, was immens viel Hack&Slay-Spaß bereitet. Allerdings sorgt das nicht gerade für Übersicht.

Motivationskurve

Testversion: 1.0.0e — Spielzeit (Std.:Min.): 70:00



MEINUNG | *Stefan Weiß*



„So müssen Free2Play-Spiele heutzutage aussehen! Qualitativ gut und mit einem fairen Shop.“

Diablo 3 präsentiert sich durchgestylt und mit vielen Verbesserungen seit seinem Release, *Torchlight 2* begeistert immer noch mit Features wie LAN-Modus, Editor und abwechslungsreichen Levels. Braucht es mit *Path of Exile* noch einen weiteren Vertreter für Action-Rollenspieler? Ich sage definitiv ja. Denn trotz der frechen Kopie bestehender Elemente – allen voran aus *Diablo 2* – bietet das Free2Play-Geschnetzel *Path of Exile* etwas, was ich bei allen anderen Spielen dieser Art vermisst habe: Ein komplexes Skillsystem mit größtmöglicher Freiheit. Klar führt diese Flexibilität auch dazu, dass man sich hoffnungslos verskillen kann. Doch gerade daraus lernt man, fühlt sich angespornt, es beim nächsten Charakter besser zu machen. Man kann darüber diskutieren, ob es vielleicht fairer wäre, den Spielern zu erlauben, ausgegebene Punkte für die Skills in größerem Umfang zurückzubekommen. Und sicher könnte das Spiel noch Feinschliff vertragen, kleinere, dafür abwechslungsreichere Areale bieten. Doch das Charaktersystem ist großartig geworden und kostet keinen müden Cent.

PATH OF EXILE



Free2Play
23. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Grinding Gear Games
Publisher: Grinding Gear Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Man muss sich auf der Spielewebseite einen Account anlegen. Wahlweise lässt sich dieser auch in Steam einbinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Düster und recht schick. Beim Heranzoomen zeigen sich Figuren und Umgebung etwas polygonarm.
Sound: Der stimmige Soundtrack und die wuchtigen Effekte sorgen für eine tolle Atmosphäre.
Steuerung: Komfortable Schnelltastenauswahl für Fertigkeiten und Zauber. Hin und wieder bleibt die Figur an Objekten hängen oder schlägt ins Leere.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus und PvP-Modi
Zahl der Spieler: Im Koop maximal 6, je nach PvP-Modus 1v1 bis 6v6.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Win XP, Intel P4 3,0 GHz/ AMD 1600+, Geforce 6600 GT, Radeon HD 3470, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Win 7, Intel Quad-Core 3,2 GHz/Phenom II X4 920, Geforce GTX 275/Radeon X 1650, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Brutal und düster präsentiert sich das Spiel. Es gibt jede Menge Blut und Splatter-Effekte, die aber im Effektgewitter untergehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0e
Spielzeit (Std.:Min.): 70:00
Die Version lief überwiegend stabil. In Spitzenzeiten waren die Server überlastet und es gab unschöne Lags. Die Entwickler haben darum weitere Server eingerichtet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexes Skillsystem
- ➕ Viele spielbare Klassen
- ➕ Herrlich düsteres Szenario
- ➕ Tolles Crafting-System
- ➕ Coole Bossgegner und -kämpfe
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Hohe Langzeitmotivation
- ➕ Fairer Ingame-Shop
- ➖ Koop- und PvP-Modi wirken noch unausgereift
- ➖ Karten sind zwar riesig, bieten aber zu wenig Abwechslung
- ➖ Zäher Einstieg und schwache Story
- ➖ Schwaches Trefferfeedback, besonders im Nahkampf

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Arkham Origins spielt sich fast genauso wie der Vorgänger *Arkham City*, fällt aber etwas kürzer aus.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

PC Games AWARD
Ausgabe 12/2013
86

Batman: Arkham Origins

Von: Felix Schütz

Spielspaß-Routine statt Innovation: Auch ohne frische Ideen liefert Batman noch eine tolle Vorstellung.

Nein, als Meisterwerk wird man *Batman: Arkham Origins* nicht in Erinnerung behalten. Nicht weil das Spiel schlecht wäre. Im Gegenteil, es ist sogar sehr gut. Doch es steht auch tief im Schatten seines brillanten Vorgängers *Batman: Arkham City*. Der stammte noch von Rocksteady und war so rund und gelungen, dass die neuen Entwickler WB Games Montreal sich nicht trauten, vom alten Konzept abzuweichen. Anstelle neuer Ideen spulen sie lieber Bewährtes ab, garnieren das *Arkham City*-Prinzip lediglich mit einer neuen, spannenden Handlung. Das Niveau des Rocksteady-Vorgängers erreicht das Spiel dabei zwar nur selten, trotzdem macht es durchweg Spaß. Und das ist die Hauptsache.

Viele Jahre vor Arkham Asylum

Der Einzelspielermodus erzählt die Vorgeschichte zu den *Arkham*-Spielen – ein stark inszeniertes Prequel, das mit tollen Sprechern, interessanten Figuren und spannenden Cutscenes für dichte Batman-Atmosphäre sorgt. Spielerisch geht's vertraut zu: Der Dunkle Ritter darf sich frei durch Gotham City bewegen und seine Aufgaben in beliebiger Reihenfolge lösen. Die hübsch verschneite Stadt ist knapp doppelt so groß wie im Vorgängerspiel, aber leider auch ebenso leblos – freundliche Fußgänger trifft man nirgends, nur wütende Gangster tummeln sich auf Gothams Straßen. Sämtliche Schurken vermöbelt Batman in gewohnter Manier: Die Nahkämpfe sind ebenso fein animiert und elegant spielbar wie in den Vorgängern. Auch die spannenden Schleich-Abschnitte sind wieder mit an Bord und funktionieren so gut wie eh und je.

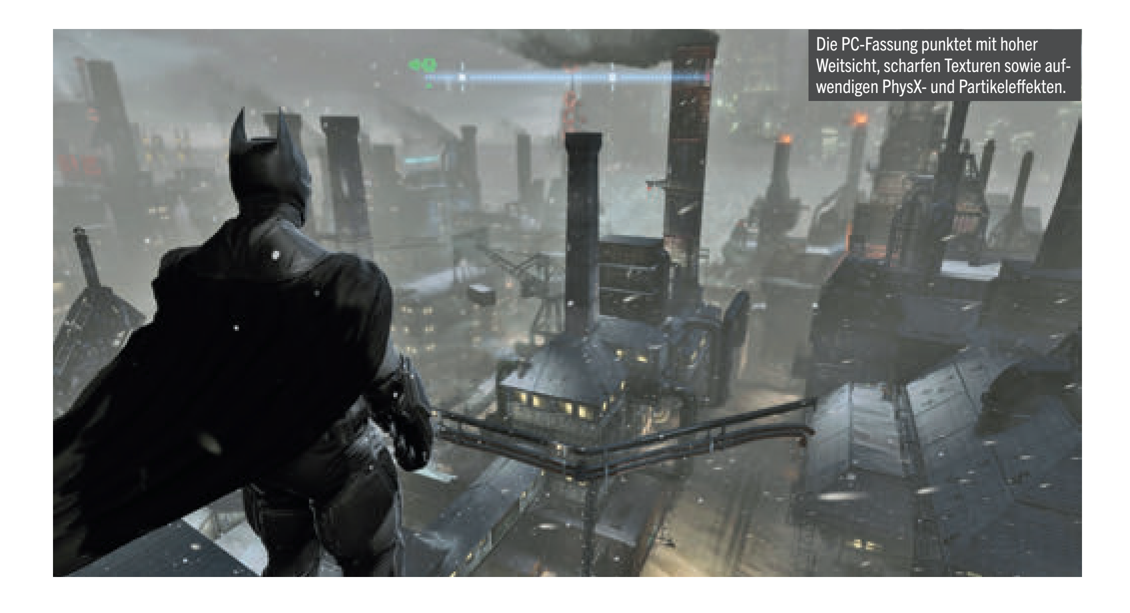
Richtig unverbrauchte Spielideen gibt es nicht, nur ein paar neue Gadgets – etwa eine Fernlenkkralle oder



Im Mehrspielermodus steuern wir unseren Gangster wie in einem Third-Person-Shooter.



Multiplayer: Als Batman und Robin geht man ähnlich taktisch vor wie im Einzelspielermodus.



Die PC-Fassung punktet mit hoher Weitsicht, scharfen Texturen sowie aufwendigen PhysX- und Partikeleffekten.

MEINUNG | *Felix Schütz*

„Selbst der Tiefpunkt der Reihe schlägt die meiste Konkurrenz noch um Längen."

Es ist schon richtig, *Arkham Origins* mit seinem Vorgänger zu vergleichen, immerhin eifert es ihm kräftig nach. Dabei stelle ich fest: Das sind beides tolle Spiele! Nur eines ist besser, und das ist eben *Arkham City* – da war die Atmosphäre etwas dichter, das Leveldesign raffinierter, die Geheimnisse zahlreicher. Dass *Arkham Origins* zudem kaum Neues bietet, ist natürlich schade, ließe sich aber auch zig anderen Spielen vorwerfen. Da muss man, bei aller berechtigter Kritik, auch einfach fair bleiben: Immerhin bietet selbst ein ideenloser Batman noch ein großartiges Spielerlebnis! Richtig geärgert habe ich mich aber über die Bugs: Dass erst wieder zig Patches nötig waren, damit die PC-Fassung vernünftig läuft, zeugt einfach von Schlampigkeit.

elektrisch geladene Handschuhe – sorgen für seltene, frische Momente. Die Gadgets kommen diesmal allerdings seltener zum Einsatz, darum gibt's auch weniger Geheimnisse zu entdecken und das Leveldesign fällt etwas linearer aus.

Auch die Nebenquests bieten kaum Neues, sind aber wieder klasse inszeniert: Wie schon in *Arkham City* nimmt Batman es beispielsweise mit Deadshot oder dem verrückten Hutmacher auf. Das sind wieder tolle Momente, die Kenner der Reihe aber schon in ähnlicher Form gespielt haben. Schade: Die motivierenden Riddler-Rätsel aus den Vorgängern wurden diesmal ersatzlos gestrichen. Einzig die sammelbaren Riddler-Datenpakete (ersetzen die bekannten, grünen Fragezeichen) haben es auch wieder in *Arkham Origins* geschafft. Mit der Suche kann man sich zwar hübsch die Zeit vertreiben, alles in allem fällt *Arkham Origins* aber trotzdem kürzer aus als der Vorgänger: Nach 12 bis 15 Stunden ist Schluss.

Bessere Grafik, Bugs zum Release

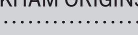
Die PC-Fassung sieht erheblich besser aus als die Konsolenversionen: schärfere Texturen, detailreichere Schneedarstellung, ein geschmeidigeres Batcape, Umgebungsverdeckung, weiche Schatten, per PhysX berechnete Partikeleffekte – die Liste der Verbesserungen ist lang! Leider krankte die PC-Fassung zum Release an störenden Bugs, die für Abstürze sorgten oder den Spielfortschritt in manchen Abschnitten verhinderten. Gleich mehrere Patches waren nötig, um die gröbsten Fehler zu beseitigen. Mittlerweile läuft die PC-Fassung zwar ordentlich, doch vielen Spielern wurde ihr Start ins neue Batman-Abenteuer trotzdem gründlich vermiest.

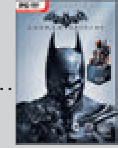
Batmans Multiplayer-Debüt

Als erster Teil der *Batman*-Reihe bietet *Arkham Origins* auch einen Mehrspielermodus, der von Splash Damage (*Enemy Territory*, *Brink*) entwickelt wurde. Acht Spieler finden sich hier pro Partie zusammen, die nach dem Prinzip 3 vs. 3 vs. 2 gegeneinander antreten. Sechs Spieler übernehmen die Rolle von Gangstern, verteilt auf zwei Dreier-Teams. Die beiden übrigen schlüpfen in die Rollen von Batman und Robin. Ziel der verfeindeten Gauner-Teams ist es, Kontrollpunkte auf der Karte einzunehmen, während die beiden Superhelden nach Leibeskräften dazwischenfunken. Als Gangster spielt sich das genau wie in einem Third-Person-Shooter: Neben mehreren Gewehren stehen den Bösen auch Granaten zur Verfügung, außerdem nutzen sie ein aktives Deckungssystem. Obendrein haben Gangster-Spieler die Möglichkeit, von Zeit zu Zeit ihren Charakter gegen einen Superschurken – Joker oder Bane – einzutauschen. Diese Krawallmacher nutzen mächtige Spezialfähigkeiten und Sonderwaffen, teilen massig Schaden aus, regenerieren aber keine Lebenspunkte. Batman und Robin verfahren hingegen nach dem gleichen Prinzip, das man schon aus dem Einzelspielermodus kennt: Die schwach gepanzerten Helden schleichen sich an ihre Ziele an, ziehen sich per Greifhaken an Vorsprüngen rauf, nutzen Gadgets, um den Gegnern zuzusetzen. Für gespielte Partien gibt es – wie vom Genre gewohnt – Erfahrungspunkte und ein paar Upgrades für die eigene Ausrüstung.

Anfangs sorgt dieses Konzept noch für spannende, kurzweilige Katz-und-Maus-Gefechte. Doch leider mangelt es dem Multiplayer-Part an Umfang in allen Bereichen: nur ein Spielmodus, vier Maps und kaum Freischaltbares – das ist viel zu wenig, um langfristig zu motivieren. Solange die Entwickler hier nicht nachliefern, bleibt der Mehrspielermodus nicht mehr als ein lustiger, kleiner Zeitvertreib, der schon nach wenigen Stunden an Reiz verliert. ❏

BATMAN: ARKHAM ORIGINS





Ca. € 50,-
25. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: WB Games Montreal
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Anders als die Vorgängerspiele verzichtet *Arkham Origins* auf Games for Windows Live. Das Spiel wird nur über Steam aktiviert.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die PC-Fassung bietet schärfere Texturen als auf den Konsolen sowie tolle PhysX- und DX11-Effekte.
Sound: Sehr gute deutsche und brillante englische Sprecher. Stimmungsvoller, orchestraler Soundtrack.
Steuerung: Die Steuerung per Maus und Tastatur ist sogar noch einen Tick schneller und genauer als die ebenfalls sehr gute Gamepad-Variante.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 1 Spielmodus, vier Karten
Zahl der Spieler: 8 (3 gegen 3 gegen 2)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Win Vista/7/8, Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Athlon X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten, brutal und düster. Batman tötet seine Gegner zwar nicht, bricht ihnen im Kampf aber die Knochen. Im Multiplayer schießen Menschen aufeinander.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version (gepatcht)
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Erst durch mehrere Updates wurden die gröbsten Bugs beseitigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute, spannend erzählte Story
- ➕ Hochwertige Präsentation
- ➕ Gewohnt flüssiges Kampfsystem
- ➕ Spannende Schleich-Abschnitte
- ➕ PC-Umsetzung mit besserer Grafik
- ➕ Sehr gute Maus/Tastatur-Steuerung
- ➕ Schön inszenierte Bosskämpfe
- ➖ Riddler-Rätsel ersatzlos gestrichen
- ➖ So gut wie keine neuen Ideen
- ➖ Schickes, aber lebloses Gotham City
- ➖ Bei Release mehrere nervige Bugs in Einzel- und Mehrspielermodus
- ➖ Zu wenig Inhalte im Multiplayer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Die Mec-Soldaten (rechts) sind tödliche Kampfmaschinen, treffen aber auf niedrigen Rangstufen so gut wie nichts (kleines Bild).

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

XCOM: Enemy Within

Von: Peter Bathge

Eines der besten Add-ons seit Jahren macht aus gewöhnlichen Soldaten überlegene Superhelden.





Major Olivia „Rosie" Hughes hat sich geopfert. Für das Überleben der Menschheit. Ihre Arme und Beine haben Ingenieure gegen mechanische Komponenten ausgetauscht, sie steckt in einem schwer gepanzerten Kampfanzug, abgeschottet vom Rest der Welt: ein seelenloser Terminator, halb Frau, halb Dosenöffner. Ein tragisches, bewegendes Schicksal … das uns keinen Deut interessiert! Wir haben nämlich viel zu viel Spaß daran, mit Rosie und ihren Mec-Kämpfer-Kollegen in *XCOM: Enemy Within* Tod und Verderben auf die hilflosen Alien-Invasoren herabregnen zu lassen!

Der Geist in der Maschine

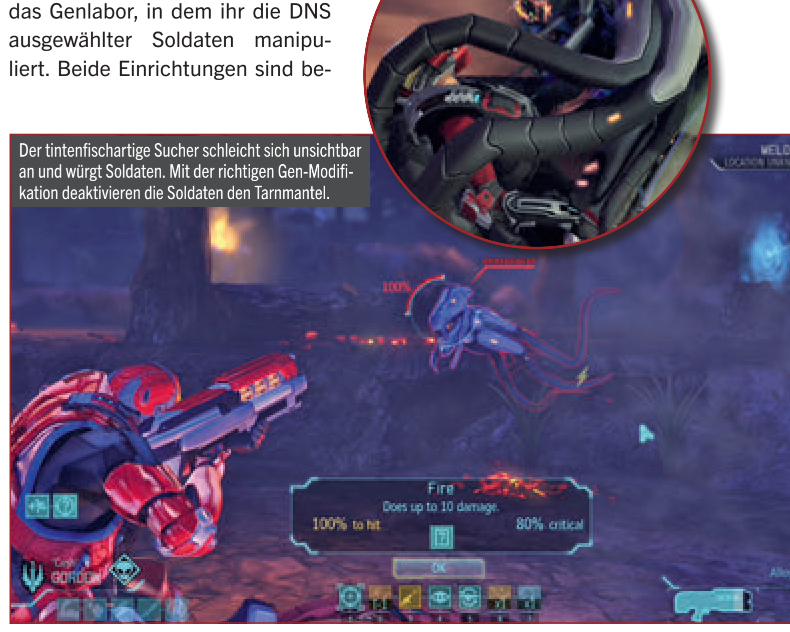
Mecs, das sind bis an die Zähne bewaffnete Kampfmaschinen, die selbst Robocop ein anerkennendes Nicken abverlangen würden. Gefertigt werden sie im Kybernetiklabor: einem von zwei neuen Gebäuden, die ihr im Lauf der angepassten Kampagne (siehe Kasten unten) errichtet. Das andere ist das Genlabor, in dem ihr die DNS ausgewählter Soldaten manipuliert. Beide Einrichtungen sind bereits kurz nach Beginn verfügbar, was die Dynamik im Vergleich zum Hauptspiel subtil verändert.

Mecs können nicht in Deckung gehen, halten dafür aber eine Menge aus und kommen mit einem Arsenal an Waffen und Gadgets daher. Der Granatwerfer schleudert Projektile über große Entfernungen, die

ADD-ON-INFO

Keine Stand-alone-Erweiterung: Das Add-on benötigt zwingend das Hauptspiel *XCOM: Enemy Unknown*.

Enemy Within wird per Code-Eingabe über Steam aktiviert. Beim Start wählt ihr zwischen der Original-Kampagne und der verbesserten Add-on-Version; der separat erhältliche *Slingshot*-DLC lässt sich zuschalten. *Enemy Within* ergänzt das Hauptspiel um neue Missionen, Alien-Typen und Exalt-Angriffe, die sich nahtlos in den bekannten Story-Verlauf des Hauptspiels einfügen. Wichtig: Um die Neuerungen zu erleben, ist ein neuer Spielstand Pflicht.



Der tintenfischartige Sucher schleicht sich unsichtbar an und würgt Soldaten. Mit der richtigen Gen-Modifikation deaktivieren die Soldaten den Tarnmantel.



Soldaten erhalten auf eure Order hin Medaillen samt selbst festgelegter Boni.

Die neuen Meld-Kanister müsst ihr zackig leeren, bevor sie explodieren. Der neue Rohstoff ist für Gen-Mods und Mec-Bau unabdingbar.

Der neue Flammenwerfer verletzt Feinde in einem kegelförmigen Areal und versetzt sie in Panik.

Exalt versucht, solche Areale für drei Züge zu halten, agiert beim Erobern aber zuweilen kopflos.

Mit der richtigen Gen-Modifikation macht ihr eure Soldaten auch ohne forschungsintensive Geistrüstung unsichtbar.

Railgun verdampft Mutons in null Komma nix. Sechs Upgrades stehen zur Verfügung, *XCOM*-typisch müsst ihr euch in drei Ausbaustufen jeweils zwischen zwei Extras entscheiden. Ähnlich läuft die Sache bei den Gen-Soldaten ab: Ihr bestimmt, ob eure Truppen resistent gegen PSI-Attacken sein, aus dem Stand auf Dächer hüpfen oder sich automatisch unsichtbar machen sollen.

Zwar fallen die Gen-Modifikationen unspektakulärer aus als die herrlich animierten Mecs samt coolem Flammenwerfer. Die Vorteile der hormonbehandelten Supersoldaten ermöglichen aber ein Füllhorn neuer Taktiken und erhöhen den Wiederspielwert massiv. Kurzum: Mit *Enemy Within* fühlt sich *XCOM* herrlich frisch und neu an!

Verstärkung für die Gegenseite

Das neue Spielgefühl wird von originellen Gegnertypen unterstrichen. So setzen die Außerirdischen im Add-on getarnte Tintenfisch-Roboter namens Sucher ein. Als Antwort auf die mächtigen XCOM-Mecs stapfen darüber hinaus ebenso eindrucksvolle Mectoiden aus abgeschossenen UFOs. Die neuen Feinde fügen sich hervorragend in das Spieluniversum ein und fordern euch neue, spannende Taktiken ab.

Schlecht: Gegen Ende der zwischen 20 und 30 Stunden langen Kampagne haben selbst Mectoids und die für das Add-on verstärkten Sektopods keine Chance gegen konzentriertes Feuer eurer mit Plasmawaffen ausstaffierten Einsatztruppe. Es fehlt ein weiterer, besonders kniffliger Alien-Widersacher, um die Sache wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Indes: Das in *XCOM* so seltene Gefühl der Überlegenheit ist eine willkommene Abwechslung zur besonders zu Beginn allgegenwärtigen „Mami, ich werde von den anderen Jungs ständig verprügelt!“-Empfindung des Spielers.

Zum hohen Schwierigkeitsgrad zu Beginn trägt eine dritte Fraktion bei. Exalt ist eine Gruppe menschlicher Abtrünniger, die aus ungeklärten Gründen was dagegen haben, dass XCOM die Welt vor den Aliens zu retten versucht. Daher beginnt Exalt schon früh damit, die XCOM-Operationen zu sabotieren: Über den Globus verstreute Exalt-Zellen zweigen Gelder vom XCOM-Konto ab, verzögern Forschungsprojekte und erhöhen die Panik in der Zivilbevölkerung. Das alles geschieht im ansonsten nahezu unveränderten Basisbau-Part des Spiels.

Sobald die Position einer Zelle bekannt ist, schickt ihr einen eurer Soldaten als Undercover-Agenten los. Wenige virtuelle Tage später bittet der nur mit einer Pistole bewaffnete Maulwurf um Extraktion. Was folgt, ist ein Taktik-Gefecht gegen Exalt, bei dem ihr entweder eine abgesteckte Zone gegen eine Übermacht verteidigt oder mit eurem Agenten zwei Relaisstationen hackt, bevor das Team die Beine in die Hand nimmt und zur Extraktionszone hetzt. Nach einem Dutzend solcher Einsätze folgt der Sturm auf die Exalt-Hauptbasis, danach ist Ruhe im Karton. Die in edlen Nadelstreifenhosen herumturnenden Exalt-Agenten bringen jede Menge Abwechslung ins Spiel, ihre Missionen brechen das bekannte „UFO entern, Zivilisten retten“-Schema der zufällig generierten Standardaufträge auf.

Die neue Bedrohung hat nur einen Nachteil: Sie gestaltet sich nicht sonderlich furchteinflößend. Der Grund sind Defizite in der künstlichen Intelligenz: Exalt-Soldaten laufen zumindest in unserer Testversion mitunter kopflos in die zu erobernde Zone und lassen sich per Feldposten-Taktik ausschalten. Solche Aussetzer sind jedoch die Ausnahme, üblicherweise verhalten sich sowohl Menschen als auch Aliens sehr clever. Zum Leidwesen des Testers: Den Umgang mit Granaten und Raketenwerfern beherrschen die KI-Feinde nämlich perfekt und beförderten so gleich mehrere seiner über zahllose Missionen verbesserten Elitesoldaten unter die Erde.

Ein bunter Strauß an Neuerungen

Enemy Within entfaltet schon nach kurzer Zeit das gewohnte Suchtpotenzial der Serie, potenziert durch durchdachte Änderungen. So fällt das Ausrüsten der Soldaten deutlich angenehmer aus, weil eine „Gegenstände abgeben“-Schaltfläche die Items derzeit inaktiver Soldaten verfügbar macht. Neue Projekte in Gießerei und Offizierschule lassen jeden Soldaten zwei Gadgets wie Medikit und Zielfernrohr tragen, Alien-Autopsien liefern endlich handfeste Vorteile und bislang nutzlose Skills hat Firaxis spürbar aufgewertet. Außerdem gibt es eine Reihe interessanter Granaten, die Soldaten unsichtbar machen oder Gegner schädigen, ohne die Umgebung zu zerstören. Dazu kommt ein Schwung neuer Schlachtfelder, die nach dem Zufallsprinzip in der Kampagne auftauchen, beispielsweise eine verlassene Farm. Von dem perfekt inszenierten Angriff auf die XCOM-Basis mit anschließender Verteidigungsmission ganz zu schweigen … ❏



1 Die Agenten der Untergrundorganisation Exalt erweisen sich als lästiges Übel und frühe Herausforderung. Als würde die Abwehr einer Alien-Invasion nicht schon genug Arbeit bedeuten! Cool: Exalt passt sich XCOM im Spielverlauf an, setzt dann auch Laserknarren und Gen-Mods ein.



2 Klasse, wie abwechslungsreich die Einsätze ausfallen, etwa die Inspektion eines gestrandeten Frachters. Die neuen Level-Umgebungen korrigieren einen der größten Nervfaktoren des Hauptspiels; nicht länger reiht sich eine UFO-Mission an die nächste. Die Hatz auf den Meld-Rohstoff macht Laune.

Motivationskurve

Testversion: Review-Code

Spielzeit (Std.:Min.): 28:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft........... 4
Mangelhaft........... 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

Der Anfang ist wie gewohnt schwer. Prima: Schon früh sind Gen-Soldaten und Mec-Kämpfer verfügbar.

Exalt hat keine Chance gegen unsere Mec-Einsatztruppe, die Vernichtung der Agenten-Basis ist ein Klacks.

Ärgerlich: Kleine Darstellungsfehler und Bugs (hier: ein Charakter steckt in einer Wand fest) hat Firaxis immer noch nicht behoben.

91
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



3 Mitreißende Inszenierung, hoher Schwierigkeitsgrad, tolles Level-Design: Die Verteidigung der XCOM-Basis ist der Höhepunkt des Add-ons.

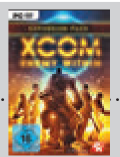
4 Die neue Auftragsreihe „Unternehmen Nachwuchs" beschert uns mehrere PSI-Soldaten und einen einzigartigen Einsatz auf einem Staudamm.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Na endlich: Das *XCOM*-Fieber hat mich wieder voll erwischt!"

Enemy Within gelingt das Kunststück, das Spielprinzip von *XCOM* einerseits mit neuen Soldatentypen, Gegnern und (oft zeitkritischen) Missionszielen kräftig aufzumöbeln, andererseits aber den hervorragenden Kern des Hauptspiels nicht vollkommen zu verfremden. Das Add-on verbessert und verfeinert, ohne zu viel zu verändern. Firaxis nimmt die Schwächen von *Enemy Unkown* erbarmungslos aufs Korn, erhöht dadurch Wiederspielwert und Abwechslung in den fortgeschrittenen Phasen der Kampagne. Wer wie ich nach einem Grund gesucht hat, das *XCOM*-Remake ein weiteres Mal durchzuspielen, der bekommt mit *Enemy Within* die perfekte Ausrede für einen erneuten Durchgang serviert. Aber Obacht: Der Suchtfaktor ist trotz kleiner Ärgernisse in Sachen KI und Schwierigkeitsgrad noch höher als beim Original!

XCOM: ENEMY WITHIN



Ca. € 30,-
15. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam, kein Weiterverkauf möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige Animationen und gute Effekte im schmucken Comic-Stil
Sound: Der Soundtrack und die ominösen Alien-Geräusche sorgen für Hochspannung. Maue deutsche Sprachausgabe. Stimmig: Soldaten sprechen in ihrer Landessprache.
Steuerung: Sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad sehr eingängig. Frei belegbare Tastenkürzel.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch im Taktik-Modus auf einem Dutzend Maps
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 2900 XT, Windows Vista/7 (keine XP-Unterstützung)
Empfehlenswert: Core i3-2100/Athlon II X4 651, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7700

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Beim Ableben der Soldaten spritzt Blut, die Gewalt wirkt aber comicartig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Im Test kam es zu einigen wenigen Bugs. Einmal blieb ein Soldat in der Levelarchitektur stecken, dann wieder beendete der Gegner seinen Zug nicht. Das Laden eines früheren Spielstands behob beide Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Irre motivierendes Spielprinzip
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Coole neue Soldatenklassen
- ➕ Gen-Soldaten, Mecs und Granaten ermöglichen etliche neue Taktiken
- ➕ Mehr Abwechslung durch frische Gegnertypen und Levels
- ➕ Spannende neue Missionstypen, oft mit zeitkritischen Aufgaben
- ➕ Sensationelle Basisverteidigung mit Gänsehaut-Atmosphäre und forderndem Schwierigkeitsgrad
- ➕ Atmosphäreplus durch Soldatenkommentare in Muttersprache
- ➕ Überlegte Detailverbesserungen
- ➖ Exalt-Soldaten mit KI-Mängeln
- ➖ Wird gegen Ende zu einfach
- ➖ Gen-Mods machen einige Items überflüssig, etwa die Geistrüstung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**


RTL
SPIELE
rtl2spiele.de
MACH DEIN SPIEL.
IMMER.
ÜBERALL.

Auch die Nazis sind auf der Suche nach den Fragmenten, die den Weg nach Atlantis weisen.

Deadfall Adventures

Von: Torsten Lukassen

Auf Indiana Jones' Spuren: Als Abenteurer James Lee Quartermain sind wir im B-Movie-Stil auf der Suche nach Atlantis. Mal wieder ...

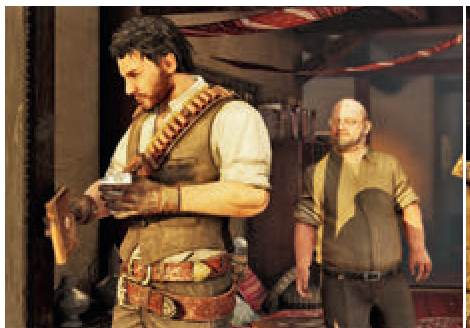
Deadfall Adventures bietet Unterhaltung im schönsten B-Movie-Stil: Der Abenteurer und Archäologe James Lee Quartermain bereist auf der Suche nach geheimnisvollen Artefakten den gesamten Globus, stets verfolgt von den Nazis sowie den Sowjets, die ihm ans Leder wollen. An seiner Seite hat er stets eine rothaarige Schönheit, an seinem Gürtel stets einen großkalibrigen Revolver. Der Titel führt den Spieler in antike Tempel in der Wüste oder einsame Basen in der Antarktis. Hilfe bekommt James Lee Quartermain nicht nur von seinem weiblichen Sidekick, sondern auch in Form eines Notizbüchleins seines Großvaters. Letzterer war bereits einmal auf der Suche nach dem versunkenen Kontinent Atlantis gewesen. Denn bei *Deadfall Adventures* ist nicht nur stumpfes Geballer angesagt, die Ausgrabungsstätten und Tempel sind voller tückischer Fallen und Rätsel, die man überwinden muss.

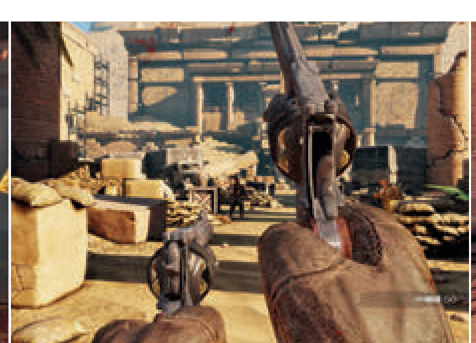
Viel Charme, wenig Substanz

Deadfall Adventures möchte offenbar ein B-Movie zum Nachspielen sein, was an sich ein guter Plan ist - nur klappen sollte er. Ganz gelingt den Entwicklern der Spagat zwischen Shooter, Adventure und Rätseln nicht. Der Shooter-Part ist viel zu anspruchslos und entbehrt praktisch jeglicher Taktik, bei Gegnern ist nur schlichtes Draufhalten die Devise. Da hilft auch die immerhin mittelgroße Auswahl historischer Waffen nicht viel. Dazu kommen noch grobe Schwächen bei der künstlichen Intelligenz, die Nazi-Schergen und Kommunisten sind nicht mehr als Schießbudenfiguren. Nahkampf-Gegner halten stur auf den Spieler zu, Fernkampfgegner ballern aus allen Rohren. Ab und zu wirft uns jemand eine Granate entgegen, das war es aber auch schon. Keiner der Gegner flankiert oder stellt sich irgendwie in irgendeiner Form geschickt an.

Nervige Rätsel, schlichte KI

Die Qualität der Rätsel schwankt genau wie der Shooter-Part zwischen „dämlich" und „alter Hut",


Die Geschichte von *Deadfall Adventures* wird über gelungene Cut-Scenes im B-Movie-Stil transportiert.

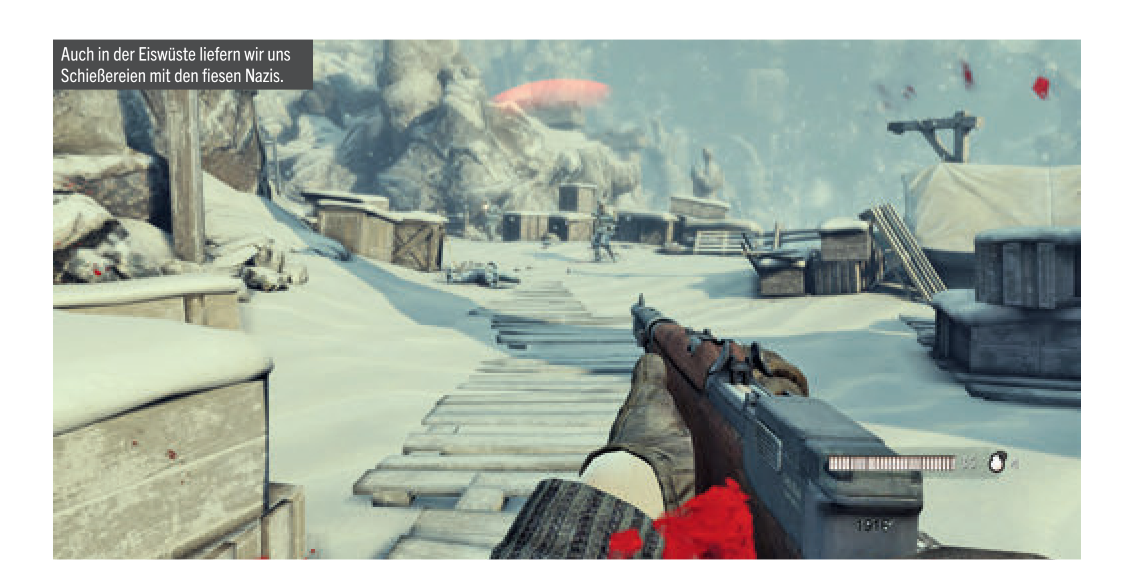

Gewalt ist eine Lösung, zumindest bei *Deadfall Adventures*. Viele Ego-Shooter-Einlagen bringen Tempo ins Spiel.


Die Tempel sind voller versteckter Fallen. Hier hat es einen unvorsichtigen deutschen Soldaten erwischt.

MEINE MEINUNG | *Torsten Lukassen*

„Ein B-Movie zum Nachspielen – leider hat das Spiel eklatante Schwächen!"

Eigentlich bietet *Deadfall Adventures* alles, was der geneigte B-Movie-Fan schätzt: Eine Hatz nach antiken Fragmenten in versunkenen Tempeln voller tödlicher Fallen, böse Nazis, untote Zombie-Mumien, einen hübschen Sidekick, eine Menge Schießereien und Tonnen von Waffen – und trotzdem will das Spiel nicht so recht überzeugen. Liebloses und uninspiriertes Level-Design, eine dämliche KI und öde Rätsel trüben den Spielspaß erheblich. Schade drum, denn an sich handelt es sich hier um eine attraktive Mischung aus bewährten Genres. *Deadfall Adventures* tanzt auf vielen Hochzeiten, aber es kann auf keiner wirklich glänzen. Der Preis von 40 Euro ist ziemlich happig und nicht so recht angemessen.


Auch in der Eiswüste liefern wir uns Schießereien mit den fiesen Nazis.

immerhin entbehren sie aber nicht einer gewissen Logik. Schalter- oder Triggerrätsel sind der Standard, wirklich kreative Ideen lassen die Entwickler vermissen. Viele Knobeleien beschränken sich darauf, irgendwelche interaktiven Elemente in der richtigen Reihenfolge zu drücken oder anzuordnen. Oft reicht auch der Beschuss irgendwelcher Trigger. Bei den Rätseln kommt regelmäßig das Notizbuch Quartermains Großvater zum Einsatz: Die Idee, Spielern über ein solches Mittel Hilfe bei den Rätseln zukommen zu lassen, ist tatsächlich gelungen. Weniger bis gar nicht gelungen ist hingegen das Erforschen der Karten. Zwar wird der Spieler im Tutorial dazu aufgefordert, bekommt aber aufgrund des linearen Level-Designs keine wirkliche Möglichkeit dazu. Meist beschränkt sich das Erkunden auf das Zerdeppern oller Tonkrüge oder anderer Gegenstände, in denen Schätze verborgen sein können.

Fazit: Hätte mehr sein können …

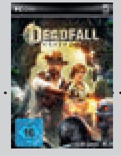
Grobe Fehler trüben das ganze Spiel über die Atmosphäre und damit auch den Spaß: Trotz gezielter Schüsse fressen Gegner gelegentlich ganze Magazine oder gleich drei Granaten hintereinander. Der Sidekick hat offensichtlich nur eine arg begrenzte Auswahl an mehr oder weniger flotten Sprüchen, oft genug muss man sich in kurzer Zeit dreimal hintereinander denselben Satz anhören. Die Grafik auf Basis der Unreal-Engine ist recht solide, hätte aber etwas mehr Hingabe gut vertragen. Immerhin: Der Soundtrack ist gut komponiert und orchestral inszeniert, wenn auch an einem gewissen Punkt repetitiv. Die Effekte beschränken sich auf die üblichen Knalleffekte und können durchaus überzeugen – mehr aber auch nicht. Die Sprecher sind auch in der deutschen Lokalisation professionell und den Charakteren angemessen.

Letztlich präsentiert sich das Spiel als ausreichend. Leider bekommt der Spieler insgesamt schnell den Eindruck einer lieblosen Parallel-Entwicklung als Stiefkind der Konsolen-Versionen. ❑

Großvaters Tagebuch hilft dem Spieler bei den Rätseln. An dieser Stelle müssen wir lediglich auf einen Trigger schießen, um die Fallen zu deaktivieren.


Manchmal kommt man mit guten Worten einfach nicht weiter – aber was soll's, wir haben ja auch ein Bündel Dynamit als Alternative …

DEADFALL ADVENTURES



Ca. € 40,-
15. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter / Adventure- Mix
Entwickler: The Farm 51
Publisher: Nordic Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Erstinstallation erfordert einmalige Internetverbindung zum Steam-Server

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel nutzt die Unreal-Engine. Angemessene Präsentation, aber nichts, was einen vom Hocker reißt.
Sound: Orchestraler Soundtrack, der sich irgendwann arg wiederholt. Die üblichen Effekte, aber gute und professionelle Sprecher.
Steuerung: Die für Shooter obligatorische Maus-und-Tastatur-Kombi.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP SP3, Intel Core 2 Duo @ 2 GHz oder AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 9600GT oder Ati Radeon HD 3830, 256 MB VRAM, Shader Model 3
Empfehlenswert: Windows 7 oder 8, 2,6-GHz-Quad-Core-Prozessor, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 460/ Ati Radeon HD 5850, 1 GB VRAM, Shader Model 3

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Der Shooter-Part nimmt einen großen Teil des Gameplays ein und bietet mäßig häufige, aber keinesfalls übertriebene Blut-Effekte. Hin und wieder gammelige Leichen in den Tempeln, die den versteckten Fallen zum Opfer gefallen sind. Eine Menge Nazis sind zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Testmuster
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Das Spiel lief auf unserem Testrechner stabil und stürzte nicht ab. Grobe Fehler bezüglich der Gegner-KI.

PRO UND CONTRA

- ＋ Mischung aus verschiedenen bewährten Genres
- ＋ Netter Soundtrack
- ＋ Ausreichender Spielumfang
- ＋ Gute Cut-Scenes
- ＋ Viel B-Movie-Charme
- ＋ Lebendige Charaktere
- − Vereint zwar viele Ansätze, macht aber nichts wirklich richtig
- − Lineares Level-Design
- − Hoher Preis
- − Dumme Gegner
- − Flache Rätsel
- − Nerviger Sidekick
- − Gameplay wiederholt sich
- − Anspruchslose Ballereien

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **61**

Arma 3: Der Ostwind – Überleben

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Himmlische Weite: Gerade die unglaubliche Fernsicht macht Arma 3 auch optisch zu einem echten Erlebnis.

Von: Torsten Lukassen

Bohemia hat endlich den ersten Teil der lang erwarteten Kampagne veröffentlicht. Was taugt der Singleplayer-Modus?

Es ist nicht einfach, den richtigen Zeitpunkt für einen Test von *Arma 3* zu bestimmen. Bei einem Spiel, das häppchenweise über mehrere Monate zugänglich gemacht wird, fällt die Entscheidung eben schwer. Schon die Alpha-Version konnte von der Öffentlichkeit gespielt werden und fleißige Modder werden uns noch jahrelang mit Inhalten versorgen. An welchem Punkt setzt man da als Tester an? Wir nehmen deshalb die kürzlich erfolgte Veröffentlichung des ersten von drei Teilen der Singleplayer-Kampagne zum Anlass, *Arma 3* endlich einem Test zu unterziehen: Was kann der Militär-Shooter nun und wo gibt es noch Baustellen?

Militär-Sandkasten

Im Prinzip stellt sich *Arma 3* trotz der nun erhältlichen Kampagne immer noch als Sandkasten dar. Der Kern des Spiels ist und bleibt der umfangreiche Missionseditor, der Spielern ungeahnte Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet. *Arma 3* erlaubt die Modifikation und Erweiterung eines jeden spielerischen Aspekts des Titels, von gesprochenen Funkmeldungen bis hin zu den Fahrzeugen, und macht es Usern leicht, eigene Inhalte zu erstellen. Da wir diese Facette des Spiels aber bereits in der vorletzten Ausgabe besprochen haben, legen wir den Fokus in diesem Artikel auf die Ende Oktober veröffentlichte Singleplayer-Kampagne.

„Überleben!“

Wir schreiben das Jahr 2035: Als Corporal Ben Kerry gehören wir zu den letzten Friedenstruppen der NATO, die von der Insel Altis abgezogen werden sollen. Doch dann überschlagen sich die Ereignisse: Unerwartet werden wir angegriffen und trotz der gerade eingesetzten Feierabendstimmung müssen wir uns nun verteidigen. Dummerweise sind die verbliebenen NATO-Kräfte über die halbe Insel verstreut und das meiste Gerät wurde auch bereits abtransportiert. Mit nicht viel mehr als ein paar Handwaffen rüsten wir also zum Krieg.

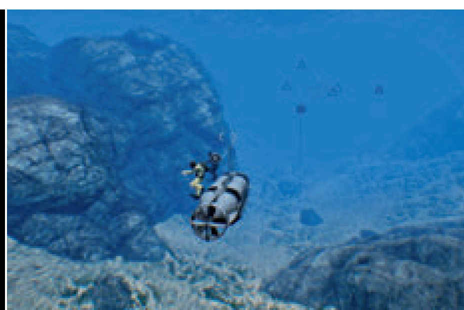
Nach dem ersten Schock treten wir als Guerilla an und überfallen so feindliche Kommunikationsein-



Im Gebüsch liegend beobachten wir die feindliche Kommunikationseinrichtung. Es herrscht Ruhe vor dem Sturm, denn …



… wir gammeln hier nicht zum Spaß in der Gegend herum, sondern leiten das Feuer verbündeter Mörser.



Verdeckte Operation: Mit einem Mini-U-Boot nähern wir uns der Landezone. Wegen Minen müssen wir jedoch früher aussteigen.

MEINE MEINUNG | *Torsten Lukassen*

„Wirklich spielenswerte Kampagne, trotz so mancher verschenkter Chance."

Unterm Strich hat Bohemia Interactive eine solide und spannende Kampagne abgeliefert, wenn auch mit einigen Abzügen in der B-Note. Der Kampagnen-DLC ist kostenlos und wird von Steam automatisch heruntergeladen. Die nächste Episode will Bohemia Interactive noch im Dezember veröffentlichen, ein exaktes Datum steht aber noch aus. Wir sind jedenfalls gespannt, wie die Geschichte weitergeht, und ob Corporal Ben Kerry – aber halt! Wir wollen nicht spoilern, erlebt die Geschichte lieber selbst …



Leuchtspur in der Nacht: Nicht alle Einsätze finden bei Tageslicht statt.

richtungen, schalten hochrangige Offiziere durch Feuerüberfälle aus und müssen uns einiger Gegenangriffe erwehren. Zuletzt nehmen wir sogar Kontakt zum lokalen Widerstand auf, um unsere Kräfte zu bündeln. Abseits eines gewohnt glaubwürdigen Szenarios zieht Bohemia dabei alle Register der leistungsfähigen Engine. Die Kampagne ist stark geskriptet und hervorragend in Szene gesetzt. Die Sprecher sind hochprofessionell und die Geschichte wird über viele Cutscenes gelungen und spannend erzählt. Die Kampagne nimmt mehrere unerwartete Wendungen und bleibt stets aufregend. Im Mittel bietet der Singleplayer-Modus etwa acht Stunden Spielzeit und ist für Enthusiasten damit etwas kurz geraten, jedoch werden dem ersten Teil ja noch zwei weitere folgen.

Wenig überraschend: Nervige Bugs

Leider ist aber auch nicht alles eitel Sonnenschein. Das befürchtete Bug-Inferno blieb zwar aus, jedoch hat es Bohemia Interactive nicht geschafft, einen restlos fehlerfreien Titel zu veröffentlichen. In einer Mission hatten wir arge Probleme mit einem Bug beim Laden eines Spielstandes, an anderer Stelle blieb der Teamleader einfach an einem Stein hängen und war dort nicht mehr wegzubekommen. Schade ist es auch um die verschenkte Chance einer dynamischen Kampagne: Einige wenige Male dürfen wir zwar aus mehreren Missionen wählen, jedoch bauen diese offensichtlich nicht aufeinander auf. Und somit ist die Reihenfolge dann wiederum beliebig. Weiterhin nervig: Im Basiscamp haben wir zwar Zugriff auf mehrere Kisten mit Ausrüstung und Waffen – wenn wir uns dann jedoch endlich unseren Wünschen entsprechend mit Schießeisen, Waffenmodifikationen und Leuchtspurmunition ausgerüstet haben, startet die Mission mit vorgegebenem Equipment.

Im Urvater *Operation Flashpoint* (als *ArmA: Cold War Assault* bei Steam verfügbar) hieß es mal: „Viel gute Arbeit geht verloren, wenn nicht auch nur ein klein wenig mehr geleistet wird." Wie wahr … ❑



Unter Feuer: Als Maschinengewehrschütze halten wir die Verteidiger einer feindlichen Basis am Boden, während unsere Truppen vorrücken.



Es ist uns nicht gelungen, sämtliche Gegner aus sicherer Entfernung zu neutralisieren. Nun müssen wir in den Nahkampf.

ARMA 3: DER OSTWIND – ÜBERLEBEN



Ca. € 45,-
31. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Militär-Shooter
Entwickler: Bohemia Interactive
Publisher: Bohemia Interactive
Sprache: Englisch mit Untertiteln
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam mit Kontobindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Immenser Detailgrad, organisch wirkende Landschaften. Auf schwachen Rechnern verkommt *Arma 3* deshalb zur Diashow. Die Engine wirkt nicht sehr leistungsoptimiert.
Sound: Atmosphärische Umgebung, realistischer Waffen- und Fahrzeugklang. Exzellente Sprecher!
Steuerung: Es wird eine Unzahl an Tasten benötigt, die aber sinnvoll angeordnet und anpassbar sind. Für Luftfahrzeuge sollte man besser einen Joystick herauskramen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kernstück des Spiels, umfangreicher Editor nebst Scripting-Tools sorgen für lang anhaltenden Spielspaß mit Massen an Spielern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core i5 750 mit 2,67 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 5770
Empfehlenswert: Vierkern-CPU/i3 Dual Core mit Hyper-Threading, 6 GB RAM, Geforce Titan/Radeon HD 7990

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei *Arma 3* handelt es sich um ein Kriegsspiel. Trotzdem ist Gewalt stets Mittel zum Zweck, niemals Selbstzweck. Von drastischer Gewaltdarstellung bleibt der Spieler verschont, der Einsatz von Blut ist dosiert und lediglich Nebensache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.04.111745
Spielzeit (Std.:Min.): 10:30
Arma 3 plagt den Spieler des Öfteren mit Skriptfehlern. Die Engine hingegen läuft sehr stabil und stürzte auf unseren Testrechnern nicht ab.

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Kampagne
- \+ Enormer Spielumfang durch leistungsfähigen Editor und usererstellte Inhalte
- \+ Die einzige wirkliche Militär-Simulation auf dem Softwaremarkt
- − Grobe Schwächen der KI
- − Skriptfehler führen häufiger zu Plot-Stoppern
- − Unglaublicher Hardware-Hunger der Engine; schlecht optimiert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Enslaved erschien vor drei Jahren auf Konsolen. Mit einer PC-Umsetzung hatte kaum jemand gerechnet.

Monkey fügt sich schnell in seine Rolle als Trips unfreiwilliger Beschützer. Da sie weder kämpfen noch gut springen kann, muss er sie oft durch die Levels tragen.

Enslaved: Odyssey to the West

Von: Felix Schütz

Lieblos portiert, drei Jahre zu spät – und trotzdem noch ein gutes, gefühlvolles Action-Abenteuer.

Unvermittelt und ohne Ankündigung wurde die PC-Fassung von *Enslaved* veröffentlicht. Ein schlechtes Zeichen? Leider ja: Entwickler Ninja Theory (*Devil May Cry*) hat wenig Mühe in die Umsetzung gesteckt. Es gibt kaum Grafikoptionen, selbst das Umstellen der Auflösung funktioniert nicht – wer sie ändern möchte, muss dazu erst umständlich eine Ini-Datei umschreiben (mehr dazu im Kasten auf der nächsten Seite!). Auch die Maus/Tastatur-Steuerung ist nicht optimal gelöst, sodass sich eher der Griff zum Xbox-360-Gamepad empfiehlt.

Nur wer sich von solchen Hürden nicht abschrecken lässt, wird auch am PC mit einem guten Spiel belohnt, das selbst drei Jahre nach seinem Konsolendebüt überzeugen kann.

Die Welt nach dem Untergang

Für *Enslaved* inszeniert Ninja Theory eine bedrückende Zukunftsvision, in der die Menschheit von Robotern bezwungen und in den Untergrund gedrängt wurde. Die Story handelt von Monkey, einem knurrigen Kämpfer, und von Trip, seiner zierlichen Begleiterin. Zwischen den beiden entwickelt sich ein schwieriges Verhältnis, denn gleich zu Beginn versklavt Trip ihren Beschützer mithilfe eines futuristischen Helms. Trotzdem übernimmt Monkey schnell Verantwortung für die hilflose Trip – das ist zwar nicht immer glaubhaft, aber meist rührend. Alle Figuren besitzen eine ausgefeilte Mimik und wurden aufwendig per Motion-Capture-Verfahren animiert. Schauspiel-Profi Andy Serkis (verkörperte schon Gollum in *Der Herr der Ringe*) hat dafür nicht nur die Hauptrolle des Monkey, sondern auch gleich die Regie übernommen. Das Ergebnis ist entsprechend toll, außerdem wurden die Dialoge in der englischen Fassung hervorragend vertont. Im Vergleich klingt die deutsche Sprachausgabe zwar schwächer, aber immer noch gut.

Viel Action, wenig Anspruch

Enslaved ist kein forderndes Spiel. Als Monkey marschiert man zu Fuß durch fantasievoll designte Levels, freies Erkunden ist dabei kaum möglich – der



Die vielen Nahkämpfe gegen Killer-Roboter sind fein animiert und sehenswert, spielen sich auf Dauer aber auch etwas eintönig.

Die Sprungpassagen sind extrem simpel, fast idiotensicher geraten. Doch dafür sehen sie auch sehr gut aus und spielen sich schön flüssig.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Trotz schlampiger Portierung: Auch auf dem PC ein stimmungsvolles Sci-Fi-Abenteuer."

Wer raffinierte Kämpfe, fordernde Akrobatik und knackige Rätsel erwartet, der hat mit *Enslaved* das falsche Spiel gekauft: Hier stehen die stark inszenierten Figuren, die melancholische Stimmung und die fantasievolle Spielwelt im Vordergrund. *Enslaved* habe ich darum ganz entspannt gespielt, zurückgelehnt und ohne Stress – das ist auch mal ganz schön. Dafür hat mich die lieblose PC-Umsetzung ordentlich Nerven gekostet. Grafik nicht verbessert? Meinetwegen. Steuerung flutscht nur mit Gamepad? Nicht schön, trifft aber auf viele PC-Titel zu. Doch dass man erst mal umständlich eine Datei bearbeiten muss, nur um die Auflösung zu ändern und die hässliche Bewegungsunschärfe abzuschalten – das, liebe Entwickler, ist ein Armutszeugnis.



Es gibt nur drei Charaktere in *Enslaved*! Der schmierige Pigsy stößt erst gegen Mitte des Spiels hinzu und bringt frischen Wind in das Monkey-Trip-Gespann. Alle drei Figuren sind toll gestaltet, fein animiert und (vor allem auf Englisch) super vertont.

Pfad ist immer klar vorgegeben. Trip folgt dem Helden automatisch. Sobald die Helden auf Roboter treffen und unter Beschuss geraten, suchen sie selbstständig Schutz. Danach kann man Trip anweisen, das Feindfeuer auf sich zu ziehen, während Monkey von Deckung zu Deckung hechtet, um sich schließlich im Nahkampf auf die Gegner zu stürzen. Monkey verprügelt die Roboter mit seinem Kampfstab, reiht Kombos aneinander und zerlegt die Stahl-Biester in cool animierten Zeitlupen-Attacken. Das sieht toll aus und spielt sich flott, auch wenn die Kamera oft die Action aus dem Blick verliert.

Abseits der Kämpfe wird in *Enslaved* vor allem gehüpft und geklettert. Auch in dieser Hinsicht ist das Gameplay simpel geraten: Monkey kann praktisch nie von einer Plattform herunterfallen oder ins Leere stürzen – unsichtbare Levelgrenzen sorgen dafür, dass der Held stets auf seinem Weg bleibt. Monkey kann außerdem nur an vorgegebenen, blinkenden Stangen und Gerüsten hinaufkraxeln, die er obendrein automatisch ansteuert – das macht die Sprungsequenzen unerhört einfach, doch dafür laufen sie auch wunderbar flüssig ab.

PC-Version inklusive DLC

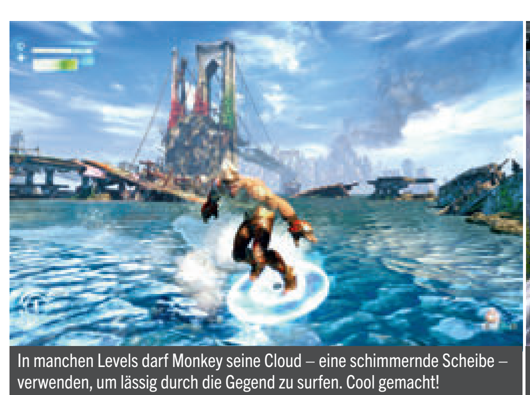
Enslaved ist auf dem PC als Download über Steam erhältlich, hier mit dem Zusatz „Premium Edition". Neben dem zehn Stunden langen Hauptspiel ist darin auch der DLC *Pigsy's Perfect 10* enthalten, der eine Bonushandlung rund um die raubeinige Nebenfigur Pigsy erzählt. Das Mini-Abenteuer des sympathischen Widerlings bietet neue Kampftechniken und drei zusätzliche Stunden Spielzeit – alles in allem ergibt das eine nette Ergänzung zum Hauptspiel. ❑

BESSERE GRAFIK!

Enslaved bietet kaum Grafikoptionen. Man darf nur die Auflösung umstellen, allerdings arbeitet dieser Schalter fehlerhaft. Zudem wurde die Konsolengrafik kaum überarbeitet. Wer mehr aus der Optik rausholen möchte, muss dazu die Datei BaseEngine.ini im Spielverzeichnis editieren. Nur so lassen sich Tearing sowie die hässliche Bewegungsunschärfe beseitigen und die Auflösung umstellen. Die Textstellen zu ändern, ist zwar kinderleicht, würde aber den Rahmen dieses Artikels sprengen – darum haben wir die Infos auf unserer Webseite zusammengefasst. Einfach den nebenstehenden Code per Handy oder Tablet einscannen!

QR-Code scannen und hinsurfen!



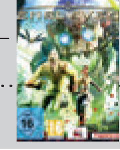


In manchen Levels darf Monkey seine Cloud – eine schimmernde Scheibe – verwenden, um lässig durch die Gegend zu surfen. Cool gemacht!



Monkeys Kampfstab verschießt auch Energiestrahlen, doch die Munition dafür ist sehr rar – zum Third-Person-Shooter mutiert das Spiel also nie.

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST – PREMIUM EDITION



Ca. € 20,-
25. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Steam wird benötigt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: *Enslaved* ist schön designt, aber technisch auch unzeitgemäß. Oft fallen matschige, teils hässliche Texturen auf. Zudem kommt es nach Cutscenes zu kurzen Rucklern. Demgegenüber stehen fantasievolle Levels, toll gestaltete Figuren, feine Animationen und eine glaubhafte Mimik.
Sound: Ordentliche deutsche und fantastische englische Sprecher. Sehr stimmungsvoller Soundtrack.
Steuerung: Zwar kommt man nach etwas Eingewöhnung auch mit Maus und Tastatur zurecht, doch mit einem Gamepad spielt es sich deutlich besser. Egal womit man die Eingaben tätigt, die Kameraführung nervt hin und wieder während der Kämpfe.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP oder höher, Core 2 Duo 2,20 GHz oder Athlon 64 X2 4600+, 2 GB RAM, Geforce 9600 oder Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist unblutig und ungekürzt. Man bekämpft nur Roboter und Maschinen, nie Menschen oder Tiere.

DIE TEST-ABRECHNUNG

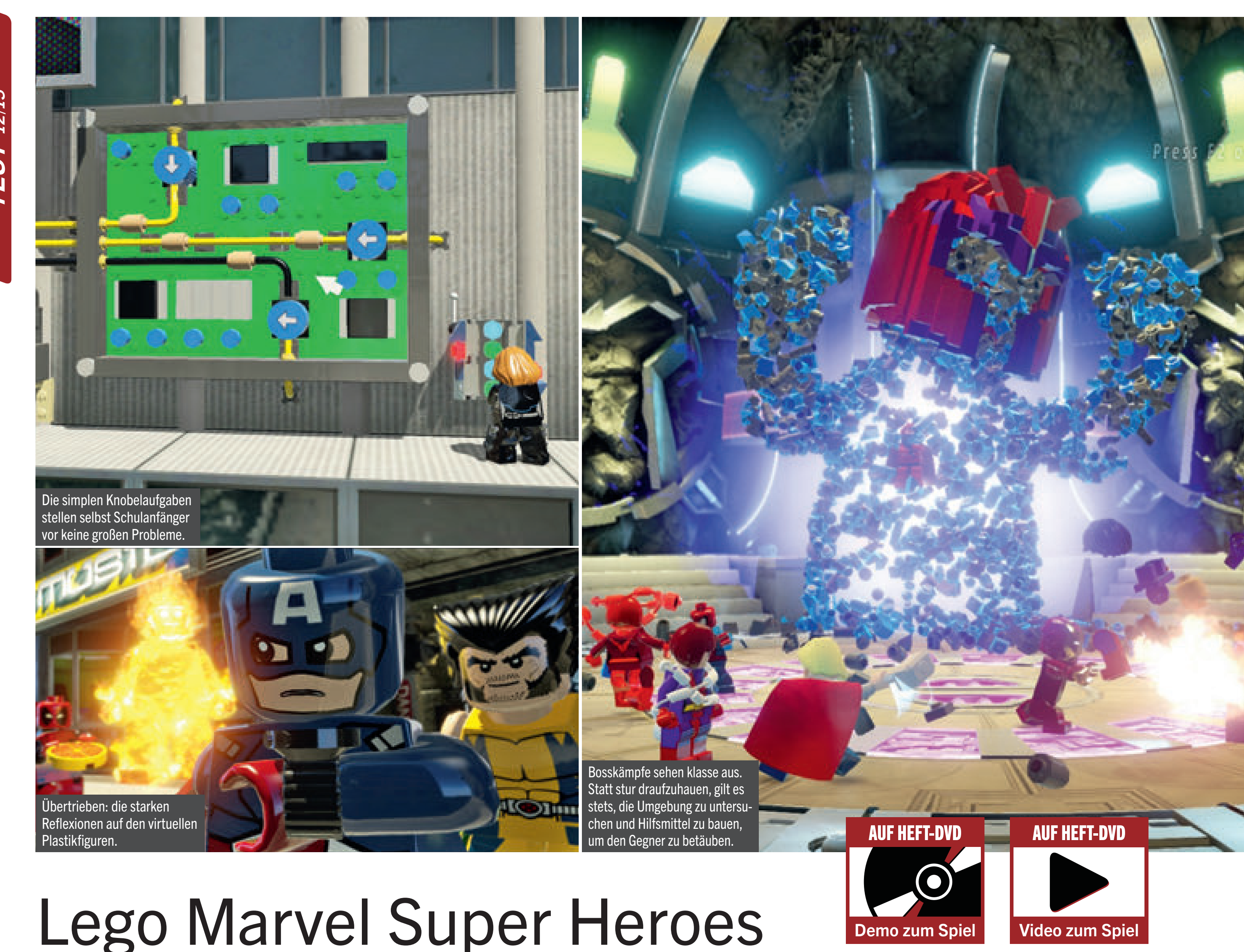
Testversion: Steam-Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Die PC-Fassung sieht ohne Änderungen in der Datei BaseEngine.ini enttäuschend aus. Wir empfehlen, hier die Auflösung anzupassen, die Bewegungsunschärfe abzuschalten und VSync zu aktivieren!

PRO UND CONTRA

- ✚ Denkwürdige Charaktere
- ✚ Gelungene Endzeit-Atmosphäre
- ✚ Solide Story, gefühlvolle Dialoge
- ✚ Prächtig gestaltete Umgebungen
- ✚ Cineastische Präsentation
- ✚ Mit Gamepad flüssig spielbar
- ✚ Gute deutsche, tolle engl. Sprecher
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ DLC im Kaufpreis enthalten
- ▬ Lieblos portiert, schwache Technik
- ▬ Grafikoptionen nur über Ini-Datei
- ▬ Auf Dauer etwas eintönige Kämpfe
- ▬ Anspruchsloses Klettern
- ▬ Lineare Levels, unsichtbare Grenzen
- ▬ Gelegentliche Kameraprobleme
- ▬ Mäßige Maus-Tastatur-Steuerung
- ▬ Einige hässliche Texturen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**



Die simplen Knobelaufgaben stellen selbst Schulanfänger vor keine großen Probleme.

Übertrieben: die starken Reflexionen auf den virtuellen Plastikfiguren.

Bosskämpfe sehen klasse aus. Statt stur draufzuhauen, gilt es stets, die Umgebung zu untersuchen und Hilfsmittel zu bauen, um den Gegner zu betäuben.

Lego Marvel Super Heroes

Von: Peter Bathge

Ein wilder Ritt durch ein kunterbuntes Comic-Universum, dem abseits der Story der Feinschliff fehlt.

Die Story-Autoren bei Traveller's Tales sind nicht zu beneiden. Für *Lego Marvel Super Heroes* standen sie vor der schwierigen Aufgabe, ein ganzes Bataillon an Helden und Schurken unter einen Hut zu bringen: alle super und alle Teil des Comic-Universums aus dem Marvel-Verlag. Das Experiment ist geglückt: Mit Doctor Doom, Loki und Magneto auf der einen und X-Men, Spider-Man und den Avengers auf der anderen Seite erzählt das Action-Adventure eine launige Handlung mit vielen Wendungen und drolligen Dialogen, in denen der Großteil der 140 spielbaren Charaktere seinen verdienten Auftritt feiert. Ein Fest für Marvel-Fans!

Excelsior!

Eben jene Anhänger der Comic-Vorlage dürfen gerne fünf Punkte auf die Zahl am Ende dieses Artikels draufrechnen, denn in *Lego Marvel Super Heroes* steckt eine Menge Herzblut von Entwicklern, die offensichtlich mit den Comic-Abenteuern von Thor, Captain America und Iron Man aufgewachsen sind. Ausschnitte aus den Original-Soundtracks der neueren Marvel-Kinofilme wie *Marvel's The Avengers* und freischaltbare Alternativkostüme für jede Figur sorgen für Stimmung. Dazu gibt es in der gut vertonten englischen Fassung Gastauftritte von Marvel-Legende Stan Lee, Schauspieler Clark Gregg (Agent Coulson aus dem Avengers-Film) und vielen Originalsprechern aus den jeweiligen Zeichentrickserien. Top!

Die deutschen Sprecher wirken im Vergleich hölzern, die Übersetzung ist lieblos. Das kostet Atmosphäre. In der per Steam auswählbaren Originalfassung zünden die vielen Gags besser. Traveller's Tales setzt dabei auf eine Mischung aus Slapstick und Wortwitz, ohne die Schlagfertigkeit des Comic-Gegenstücks *Lego Batman 2: DC Super Heroes* zu erreichen. Für den ein oder anderen Schmunzler sind die Zwischensequenzen aber trotzdem gut, etwa wenn der Hulk Staub wischt oder der berüchtigte Deadpool als Running Gag hinter den Kulissen herumturnt.

Bewährte Qualität

Apropos *Lego Batman 2*: Wer die DC-Variante gespielt hat, den überrascht das Gameplay der Marvel-Antwort zu keinem Zeitpunkt. Immer noch wechselt der Spieler zwischen mehreren Charakteren hin und her, deren Spezialfähigkeiten für die Lösung simpler Umgebungsrätsel nötig sind: Wetterhexe Storm setzt Generatoren unter Strom, Black Widow schleicht unsichtbar an Kameras vorbei und Mr. Fantastic verformt seine Gliedmaßen auf abenteuerliche Weise, um an Hebeln zu ziehen.

Eines der wenigen neuen Spielelemente: Laserstrahlen mit dem Schild umlenken.

Im Splitscreen-Modus habt ihr die Wahl zwischen vertikaler Trennung und dem dynamischem Bildaufbau.

Nichts davon ist auch nur ansatzweise anspruchsvoll, der Schwierigkeitsgrad richtet sich klar an ein jüngeres Zielpublikum.

Der Plot erstreckt sich über 15 Levels, die optisch abwechslungsreich ausfallen: Vom fernen Asgard zwischen den Sternen geht es auf den Meeresgrund und weiter ins Innere der zum Leben erweckten Freiheitsstatue. Auf einer tropischen Insel ringen die Helden mit Dinosauriern und machen anschließend einen Abstecher in den Weltraum. Auch spielerisch gibt es wenig Grund, sich zu langweilen, sobald man sich mit den simplen Aufgaben abgefunden hat: Stupide Wiederholungen ewig gleicher Aktionen treten deutlich seltener auf als in *Lego Der Herr der Ringe*.

Erkundung mit Tücken

Nach dem Ende der Kampagne wartet ein virtuelles Abbild von Manhattan inklusive S.H.I.E.L.D.-Flugzeugträger darauf, im freien Spielmodus erkundet zu werden. Auf den Straßen der Stadt und im dazugehörigen Luftraum dürft ihr euch frei bewegen, sofern ihr mit der im Vergleich zu den Story-Levels veränderten Bedienung zurechtkommt: Besonders das Fliegen und punktgenaue Landen mit Charakteren wie Galactus oder der menschlichen Fackel ist die reinste Folter. Die ebenfalls zur Verfügung stehenden Fahrzeuge steuern sich ähnlich schwammig. Das mindert den Spaß am Erkunden der großen, wenn auch eintönigen Spielwelt. Deren Sehenswürdigkeiten entpuppen sich ohnehin fix als reines Füllmaterial: Ihr bestreitet Wettrennen, schießt Drohnen ab oder findet im Auftrag einer besorgten Mutter den verschwundenen Sohn, um goldene Lego-Steine, Cheats und weitere Figuren freizuschalten. Wenig fesselnd! ❑

MEINE MEINUNG |

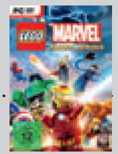
Peter Bathge



„Stagnation auf hohem Niveau."

Drollig, kindgerecht, liebenswert: Diese Adjektive treffen auf *Lego Marvel Super Heroes* ebenso zu wie auf alle Lego-Spiele zuvor. „Prima!", könnte man denken, doch spielerisch hat sich die Serie nur minimal weiterentwickelt. Dem frei begehbaren Manhattan geht alles ab, was Open-World-Spiele wie *Batman: Arkham City* auszeichnet: Die Karte ist unübersichtlich, die Nebenaufgaben uninspiriert. Und warum in den Levels und der offenen Spielwelt zwei unterschiedliche Steuerungsmodelle zum Einsatz kommen (eines davon grottig), will mir einfach nicht in den Kopf.

LEGO MARVEL SUPER HEROES



Ca. € 29,-
15. November 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam, Weiterverkauf nicht erlaubt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Feine Effekte und detailverliebte Animationen, aber übertriebene Reflexionen und manch maue Textur
Sound: Mitreißender Soundtrack, gute englische Sprachausgabe mit einigen Original-Sprechern der Zeichentrickserien, unpassende deutsche Stimmen
Steuerung: Die Tastatursteuerung ist wie immer Murks, wir empfehlen dringend ein Gamepad. Selbst damit gibt es aber Probleme beim Fahren und Fliegen in der offenen Spielwelt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kampagne und offene Spielwelt im Koop-Modus an einem PC. Eine Online-Spielvariante fehlt.
Zahl der Spieler: 2 (Splitscreen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Dual Core E2180/Athlon 64 X2 EE 3600+, 2 GB RAM, Geforce 7600 GS/Radeon X1950 Pro, Windows XP
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkern-CPU mit 2,6 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Harmloser Spaß, bei der ausgeknockte Figuren in einem Schauer bunter Legosteine verschwinden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Wir spielten die Kampagne in rund neun Stunden durch und erforschten anschließend die offene Spielwelt. Dabei blieb einmal eine Figur in einer Wand stecken, was den Neustart eines Levels erforderte.

PRO UND CONTRA

- ＋ Enthält etliche spielbare Marvel-Figuren, von prominent bis ulkig
- ＋ Bewährter Mix aus Hüpfen, Knobeln und Kämpfen
- ＋ Dialoge mit Schmunzelpotenzial
- ＋ Toll inszenierte Bosskämpfe
- ＋ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ＋ Chaotisch-spaßiger Koop-Modus
- ＋ Viel zu entdecken
- − Null Anspruch
- − Miserable Flug- und Fahrsteuerung
- − Langweilige Nebenaufgaben

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

Von: Stefan Weiß

Abspecken ist gesund, aber doch bitte nicht in Sachen Shooter-Unterhaltung!

Warface



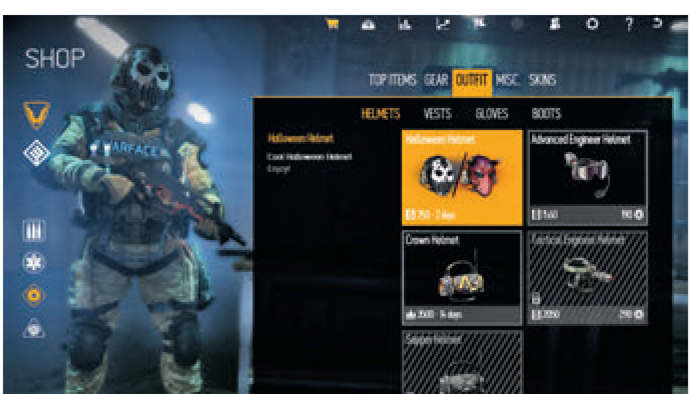
Mit dem Free2Play-Shooter *Warface* geht die Online-Plattform Gface an den Start. Kleine Maps und schnelle Action stehen auf der Tagesordnung.

Qualitativ hochwertige Baller-Schwergewichte wie *Battlefield 4* und Co. sind Vollpreistitel. Dass es auch anders gehen kann, will Crytek mit seiner kostenlosen Free2Play-Schießbude *Warface* beweisen. „Komplett im Browser spielbar, basierend auf CryEngine 3, hohe Qualität und einfache Zugänglichkeit", das sind Schlagworte aus den Pressemitteilungen zur Veröffentlichung des Spiels am 21. Oktober 2013. Doch der Test zeichnet ein anderes Bild. Insbesondere, weil die Bedienung des Spiels über die mit *Warface* verbundene Gface-Plattform alles andere als gelungen ist.

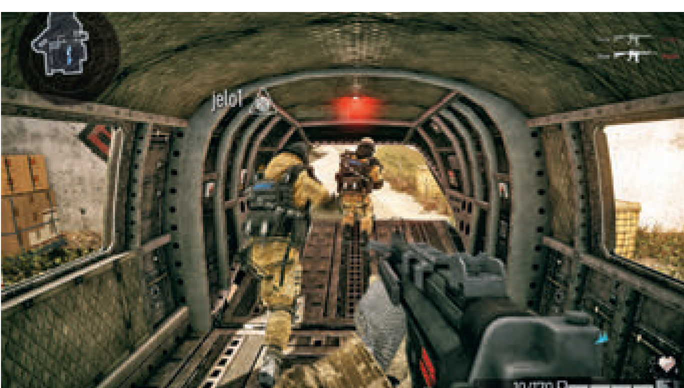
Wozu die Browsereinbindung?
Es ist nicht so ganz richtig, dass man *Warface* ohne Weiteres direkt im Browser spielen kann. Nach der Registrierung auf dem Gface-Portal erfolgt erst mal eine Client-Installation von knapp 3 GByte. Leider fehlt standardmäßig die Möglichkeit, einen Installationspfad anzugeben, geschweige denn, dass einem das Spiel überhaupt mitteilt, wo es denn die Daten installiert. *Warface* belegt eben einfach ungefragt den Speicherplatz der Windows-Partition. Erst danach lässt sich *Warface* durch die aktivierte Option Fenstermodus innerhalb des Browsers spielen. Doch warum sollte man das überhaupt tun? Während eines hektischen Online-Matches bleibt doch gar keine Zeit, irgendwelche nebulösen Social-Features zu nutzen.

Was wird gespielt?
Grundsätzlich gibt es zwei Spielvarianten in *Warface* – Koop und Versus. Im Koop-Modus kann man zwischen täglich wechselnden Missionen wählen, in denen man mit seinen bis zu vier menschlichen Mitspielern Horden von KI-Gegnern auf kleinen, verwinkelten Maps wegbläst. Dabei marschiert man von Checkpoint zu Checkpoint, an denen gefallene Teamkameraden automatisch wiederbelebt werden und Munition automatisch aufgestockt wird. In der ersten Spielstunde schaltet man durch Absolvieren der ersten Maps die vier spielbaren Klassen Soldat, Scharfschütze, Sanitäter und Ingenieur frei. Die Klassen lassen sich leveln, schalten so Waffen frei – kennt man aus zig anderen Shootern, ist Standard und bietet zu wenig Neues.

Teamwork kommt in den Partien dadurch zustande, dass man beispielsweise zu zweit ein Fahrzeugwrack wegschieben muss, Hindernisse per Räuberleiter überwindet oder sich gegenseitig mit Munition oder Rüstung versorgt. Bestimmte Gegner wie etwa der Heavy Gunner



Der Ingame-Shop bietet Waffen, Ausrüstung und optischen Schnickschnack. Die Währung dafür lässt sich durch fleißiges Spielen erarbeiten. Komfort-Items wie etwa Booster gibt's nur gegen Echtgeld.


Viele der Koop-Missionen verlaufen immer gleich: Man hechelt von Checkpoint zu Checkpoint und ballert alles über den Haufen, was sich einem in den Weg stellt. Das macht nur kurze Zeit Spaß.



Die KI im Koop-Modus verhält sich oft dumm. Die Standardgegner sind reines Kanonenfutter.

erfordern es, das Team aufzuteilen. Ein Teil der Spielergruppe flankiert das Ziel und zieht dessen Feuer auf sich, damit der Rest des Teams die einzig verwundbare Stelle – im Rücken des Gegners – in die Schusslinie bekommt. Wer in einer solchen Koop-Mission draufgeht, ist auf die Wiederbelebung durch einen Sanitäter angewiesen. Steht kein solcher Medikus zur Verfügung, kann man auf sogenannte Wiederbelebungs-Münzen zurückgreifen. Diese gibt es aber nur gegen Echtgeld im Shop zu kaufen.

Willst du mit mir shoppen gehen?

Wie für Free2Play-Spiele typisch, gibt es einen spielinternen Shop für Mikrotransaktionen. Neben den zuvor erwähnten Echtgeld-Münzen gibt es allerlei Waffen, Ausrüstung und optischen Schnickschnack zu kaufen. Man „muss" für solche Schmankerl kein Echtgeld ausgeben – die benötigten *Warface*-Dollars oder Crown-Premium-Währung bekommt man durchs Spielen.

Gekaufte Ausrüstung, die sich spielerisch auswirkt, wie etwa stärkere Schusswaffen oder bessere Rüstung haben teilweise nur eine begrenzte Verfügbarkeit, zum Beispiel ein paar Tage. Wer in dieser Zeit kein *Warface* spielt, hat Pech – dann ist die entsprechende Waffe unbrauchbar, weil die Haltbarkeit abgelaufen ist. Alternativ gibt es Waffen mit Permanent-Status für Ingame-Währung zu kaufen. Solche Waffen sind dauerhaft für den Spieler verfügbar, nutzen sich aber mit der Zeit ab und müssen repariert werden. Nicht gerade motivierend.

Ebenfalls ärgerlich verhält es sich mit dem VIP-Booster. Mit diesem Item kann man schneller leveln und damit Waffen/Ausrüstung schneller freischalten. Den Booster gibt es aber nur gegen Echtgeld. Der Booster hält sieben Tage an und kostet derzeit 350 Credits im Shop, was umgerechnet etwa € 3,50 entspricht.

Koop- und PvP-Modi

Der Koop-Modus ist in fünf Schwierigkeitsstufen unterteilt – die ersten beiden hören auf den Namen Initiation und sind von Beginn an spielbar. Wenn man eine Mission abgeschlossen hat, schaltet man die Stufe Regular frei, danach Skilled und Hardcore. Wie viele Maps letztlich in jeder Stufe enthalten sind, lässt sich nicht einsehen. Schade, dass es schon zu Beginn mit der Abwechslung hapert, denn die Initation-Maps sind identisch, nur dass man sie in der zweiten Fassung rückwärts abläuft. Wenn man selber ein Match startet und die Option „Change Mission" wählt, kann man nur einen anderen Schwierigkeitsgrad, aber keine Karte selber festlegen – doof. Die Missionen selber bieten reine Popcorn-Action und eignen sich für eine Gelegenheits-Partie, mehr aber auch nicht. Die Shooter-Mechanik lässt ein ordentliches Trefferfeedback beim Gegner vermissen und wirkt insgesamt recht arcade-mäßig.

Deathmatch, Team-Deathmatch, Bomben-Runs, Eroberung – die Versus-Modi von *Warface* bieten klassische und kurzweilige Inhalte auf klein gehaltenen, verwinkelten Karten. Nichts Herausragendes, aber die Partien funktionieren, sofern man mit einem gut abgestimmten Team spielt. *Warface* schafft es nicht, lange zu motivieren. Ab und an ein schnelles Match zocken, dafür geht's in Ordnung. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

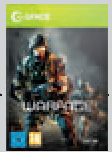


„Kurzweilig ja, aber nur für kurze Zeit."

Die Grundidee, zusammen mit seinen Freunden den schnellen Shooter-Kick in kleinen Spielrunden zu erleben, ist ja durchaus nett. Was mich bei *Warface* jedoch stört und schon nach kurzer Zeit den Spaß am Spiel vermissen lässt, ist das Drumherum mit der Gface-Plattform und dem schlecht umgesetzten Shop-Konzept. Ein Free2Play-Spiel muss von Anfang an überzeugen, den Spieler mitreißen, belohnen. Nur dann ist man auch bereit, Geld für zusätzliche Inhalte oder Extras auszugeben. Paradebeispiele sind etwa die Action-Spiele *World of Tanks*, *War Thunder* oder auch das Action-Rollenspiel *Path of Exile*. *Warface* hingegen motiviert mich einfach auf Dauer zu wenig, um meine Soldaten zu leveln oder um mir neue Ausrüstung zu leisten. Warum soll ich stundenlang Matches bestreiten, um dann endlich die Kohle für eine neue Waffe zu haben, die nur wenige Tage haltbar ist? Auch das 08/15-Militär-Setting ist ausgereizt. Da lobe ich mir doch das Sci-Fi-Konzept im Free2Play-Shooter *Warframe*.

WARFACE

Free2Play
21. Oktober 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Crytek
Publisher: Crytek
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Um *Warface* spielen zu können, ist ein gültiger Account bei der Spieleplattform Gface nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Verglichen mit anderen Free2Play-Shootern sieht *Warface* gut aus, kann sich aber nicht mit Vollpreistiteln messen.
Sound: Waffeneffekte wirken etwas blechern, der Militär-Sondtrack passt aber sehr gut.
Steuerung: Gängige WASD-Mechanik, die gut funktioniert.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus mit wechselnden Karten, fünf PvP-Modi
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Win XP, Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon 64 X2 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800GT/Radeon 3850 HD

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die schnellen Gefechte geizen nicht mit Bluteffekten. Diese wirken jedoch reichlich übertrieben und unrealistisch, was den Arcade-Charakter des Spiels unterstreicht. Außerdem belohnt *Warface* den Spieler für besondere Treffer wie etwa Kopfschüsse. Explosionen lassen die Figuren durch die Luft schleudern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Live-Version vom 21.10.13
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Zu Beginn des Tests gab es immer wieder Probleme mit Verbindungsabbrüchen und Lags. Inzwischen hat sich die Situation aber gebessert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kurzweilige Schießbuden-Action für zwischendurch
- ➕ Die vier Klassen sind schnell freigespielt
- ➕ Für einen Free2Play-Shooter ganz ordentliche Grafik
- ➖ Umständliche Bedienung durch das vermurkste Gface-Portal.
- ➖ Koop-Karten verlieren zu schnell ihren Reiz (KI verhält sich immer gleich, man lernt nur auswendig)
- ➖ Pro Schwierigkeitsgrad ist immer nur eine Karte anwählbar
- ➖ Kaum Unterschiede bei den Waffen feststellbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**



How to Survive verfügt über schicke, dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel.

Von: Torsten Lukassen

Allein auf einer Insel? Nicht ganz! Horden von Zombies machen uns das Überleben schwer ...

How to survive

Als einziger Überlebender eines Schiffsunglücks finden wir uns am Strand einer abgelegenen Insel wieder: Um uns herum liegen angenagte Inselbewohner nebst einigen Zombies – hier hat offensichtlich ein heftiger Überlebenskampf zwischen Bewohnern und Untoten getobt. Glücklicherweise stolpern wir über einen Herren namens Andrew, der zwar schwer verletzt und infiziert, aber noch bei Verstand ist. Andrew zeigt uns anhand einiger kleiner Quests die Grundbegriffe des Überlebens auf der Insel.

Überleben um jeden Preis

How to Survive macht seinem Namen alle Ehre: Spielziel des Action-Rollenspiels ist es, lange genug zu überleben, um den Weg zurück in die Zivilisation zu finden. Was an sich schon eine schwere Aufgabe ist, wird durch allerlei Zombies und mutiertes Getier auch nicht gerade einfacher. Um unseren Status zu überwachen, verfügt die Spielfigur zum einen über den obligatorischen Lebensbalken, zum anderen über Anzeigen für Hunger, Durst und Erschöpfung.

Das Spiel wirft uns Tonnen von Untoten und mutierten Leichen entgegen, die natürlich alle von unserem Gehirn naschen wollen. Da wir unseren Schädel jedoch noch brauchen, fummeln wir aus einer Unzahl von auf der Insel verstreuten Gegenständen Hilfsmittel zusammen. So basteln wir aus Schnur und biegsamen Ästen einen Bogen und schnitzen uns Pfeile dazu. Damit jagen wir Vögel und benutzen deren Federn, um unsere Pfeile zu verbessern.

Natürlich taugen Pfeil und Bogen aber nicht nur zum Jagen, sondern auch zur effektiven Selbstverteidigung. Ähnlich funktioniert die Geschichte bei anderer Ausrüstung, wie etwa den Schutzgegenständen: Es liegt wirklich viel Schrott auf Los Riscos herum, so auch LKW-Reifen. Diese kombinieren wir im Inventar mit unserer Machete, danach abermals mit einem Stück Schnur und es entsteht so eine basale Körperpanzerung. Nun klingt Gummi nicht nach dem besten Schutz, aber jedes bisschen Erleichterung im Kampf gegen die Untoten hilft.

Gelegentlich finden wir auch Helme oder Ähnliches, die wir direkt nutzen oder aber weiter verbessern können. Heilpflanzen zum Beispiel sind prima, aber wenn wir diese mit Stoff koppeln, erhalten wir wesentlich effektivere Bandagen. Wir können uns auch eine Angel bauen und Fische fangen.

Mit Rat und Tat: Kovac

Zwischendurch treffen wir immer wieder auf einen Mann namens Kovac. In kurzen Videosequenzen erklärt er uns, wie wir auf der Insel klarkommen. Ein wenig erinnert das Überlebenshandbuch von der Präsentation her an Pip-Boy, die unerschütterlich schwarzhumorige Ikone der *Fallout*-Serie.

So kämpfen wir uns kreuz und quer über die Insel und stellen im Verlauf der Story sogar fest, dass es sich eigentlich um ein kleines Archipel handelt. Also reisen wir noch von Inselchen zu Inselchen und treffen allerlei Gestalten, die als Questgeber fungieren. Für jede Quest und für jeden ausgeschalteten Zombie bekommen wir nach altbewährtem Muster Erfahrungspunkte, bis wir einen Level aufsteigen und einen Punkt im Skilltree vergeben. Das macht uns im Verlauf des Abenteuers das Leben leichter.

Da wir eingangs einen von drei Charakteren wählen dürfen und diese alle verschiedene Skilltrees



Mit Pfeil und Bogen rücken wir den Zombies auf den Pelz.



Eines der sicheren Häuser, in denen wir uns eine Überlebenspause gönnen können.

MEINE MEINUNG | *Torsten Lukassen*

„So viel Potenzial verschenkt – das hätte nicht sein müssen: Trotzdem kein schlechtes Spiel."

Ein Hack & Slay auf einer Insel voller Zombies? Ein Crafting-System, das mich Waffen bauen und Gegenstände verbessern lässt? Ich würde sagen: „Shut up and take my money!", wenn nicht einige wirklich gravierende Designfehler den Spielgenuss ganz erheblich trüben würden: Warum belegen meine Waffen mit ihrer Munition dringend benötigten Inventarplatz, wenn die ganze Insel sowieso ein einziges Munitionslager ist? Warum gibt mir das Kampfsystem keinen Aufschluss über verursachten oder abgewehrten Schaden? Warum ist das Überleben so einfach und anspruchslos, wenn es doch ein namensgebendes Key-Feature darstellen soll? Hier wird so viel Potenzial verschenkt, dass es fast weh tut.

haben, bietet *How to Survive* auch längerfristig Abwechslung.

Basteln und schrauben

Viele Ideen wie das Crafting klingen äußerst vielversprechend, sind aber nicht konsequent genug durchdacht worden. Wenn ich mit Stoff plus Heilpflanze mehr Lebenspunkte erhalte als ausschließlich mit der Heilpflanze, gibt es keinen Grund, die Heilpflanze alleine zu verwenden. Deshalb sollte Stoff seltener als die Pflanze sein. Im Spiel ist es jedoch genau umgekehrt: Fast jeder besiegte Zombie hinterlässt nach dem Kampf besagte Stoffe, aber die Pflanzen sind verhältnismäßig rar. Dann ist es deutlich aufwendiger und ressourcenintensiver, eine Pistole herzustellen, als einen simplen Bogen. Letzterer ist aber ungleich effektiver, also ist die Pistole praktisch unnötig.

Zudem verfügen beide Waffen über die Notwendigkeit von Munition, welche aber so großzügig auf der Insel verteilt ist, dass man eh niemals ohne Futter für die Schusswaffen dasteht. Demzufolge könnte man auf Munition komplett verzichten und bräuchte sich das stark begrenzte Inventar nicht vollzumüllen. Zu allem Überdruss fehlen auch noch Angaben über den Schaden pro Sekunde der einzelnen Waffen, sodass wir Spieler raten müssen, statt die Effektivität auf einen Blick ablesen zu dürfen.

Was sich bei Waffen noch recht schnell herausfinden lässt, wird bei Items wie Körperpanzerung zu einem ausgewachsenen Problem: Erhalte ich besseren Schutz, wenn ich den alten Soldatenhelm mit Feuerstein kombiniere oder mit Knochen? Die fehlende Transparenz ist eines der größten Mankos des Spiels.

Nicht genügend durchdacht

Apropos Manko: Wir dürfen Gegenstände aus dem Inventar heraus kombinieren und verwenden. Das ist ein Nachteil, da die Zeit während des Inventarzugriffs und Bastelns stehen bleibt und wir uns weiß der Kuckuck was zusammenschrauben, während wir gerade mitten im Kampf gegen eine riesige Horde Zombies sind. Was zunächst benutzerfreundlich scheint, wirft letztlich aber das ganze System durcheinander. Auch die bereits besprochenen Bandagen lassen sich so mitten im heißesten Gefecht produzieren.

So reduziert *How to Survive* das eigentlich tolle Crafting auf stumpfe Klickerei; obendrein hätte man die Bedienung der Bastelei deutlich geschmeidiger gestalten können. Noch schlimmer: Lagerfeuer, Safe-Houses und Brunnen sind derart großzügig verteilt, dass wir mit dem Überleben an sich kaum Probleme haben – was den Titel des Spiels ad absurdum führt. Wenn die Spielfigur Hunger hat, klicken wir im Inventar auf Nahrung und alles ist wieder gut. So degeneriert das Spiel auch andere essenzielle Funktionen zu lästigem Knöpfe-drücken.

Klassische Perspektive

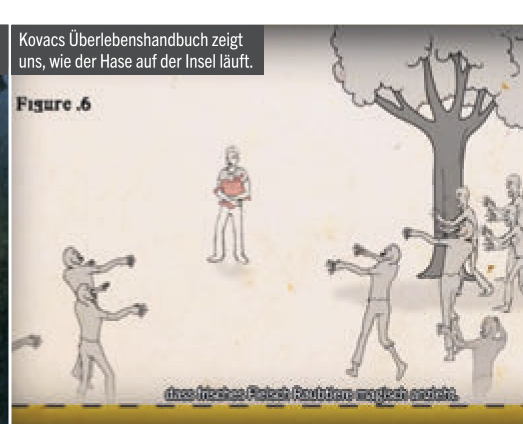
How to Survive bietet eine klassische isometrische Sicht auf das Spielgeschehen. Die Animationen sind durchweg gelungen, allerdings treffen wir immer wieder auf dieselbe Handvoll Gegner – Abwechslung? Pustekuchen! Meist wirkt das Geschehen überfrachtet, die Unterscheidung zwischen Items und Hintergrund fällt oftmals schwer und man bemerkt Gegenstände häufig erst dann, wenn die Spielfigur direkt darüberläuft. Abgesehen davon ist die Grafik unterm Strich durchaus ansehnlich, bleibt aber hinter dem Durchschnitt zurück. Die Soundkulisse ist atmosphärisch und fängt die subtropische Lage der Insel mit Meeresrauschen und Vogelgeschnatter fast noch besser ein als die Optik.

Zu zweit macht's mehr Spaß

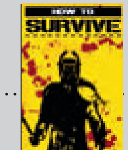
Besonders gelungen ist der Koop-Modus, der wahlweise online oder lokal gespielt werden darf. Besonders Letzteres ist heutzutage eher selten geworden und bietet so endlich wieder Gelegenheit für eine lustige Runde mit dem besten Kumpel vor dem Bildschirm. ❑



Das Inventar ist zwar sehr übersichtlich, aber die Plätze sind begrenzt.



Kovacs Überlebenshandbuch zeigt uns, wie der Hase auf der Insel läuft.



HOW TO SURVIVE

Ca. € 14,-
23. Oktober 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: EKO Software
Publisher: 505 Games
Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig, aber unübersichtlich, gelegentlich überfrachtet, stellenweise sogar lieblos
Sound: Atmosphärisch und angemessen. Typische Südseekulisse mit Zombie-Sounds obendrauf
Steuerung: Unkompliziert mit Gamepad oder Maus

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus, online oder lokal auf einem Bildschirm
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, Geforce GT240/Radeon 5700 Serie, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: 18 Jahre
An Pixel-Blut wird bei *How to Survive* nicht gespart. Der Spieler trennt mit der Machete schon mal Köpfe oder Gliedmaßen ab, gelegentlich platzt ein dicker Zombie in tausend Stücke.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 10:30
Wir testeten die Verkaufsversion in aller Ruhe vorab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hack&Slay mit Zombies: Yay!
- ➕ Umfangreiches Crafting-System erlaubt das Basteln von verschiedensten Waffen und das Verbessern zahlreicher Gegenstände.
- ➕ Spieler können Tiere jagen und Felle oder Federn weiterverarbeiten, das Fleisch kann mittels Feuer zubereitet werden.
- ➕ Dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen für Spannung.
- ➕ Koop-Modus an einem gemeinsamen Bildschirm
- ➖ Das Crafting-System funktioniert nur innerhalb eines gewissen und eng gesteckten Rahmens.
- ➖ Das Überleben ist deutlich zu einfach, Hunger und Durst zu stillen bedeutet keine leider Herausforderung für den Spieler.
- ➖ Intransparentes Kampfsystem, das keinerlei Werte zur Verfügung stellt und den Spieler über Wirksamkeiten im Unklaren lässt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **66**

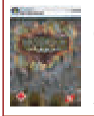
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



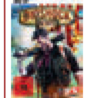
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



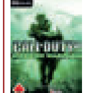
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



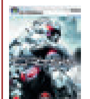
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

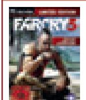
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Crysis 2 – Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Crysis 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

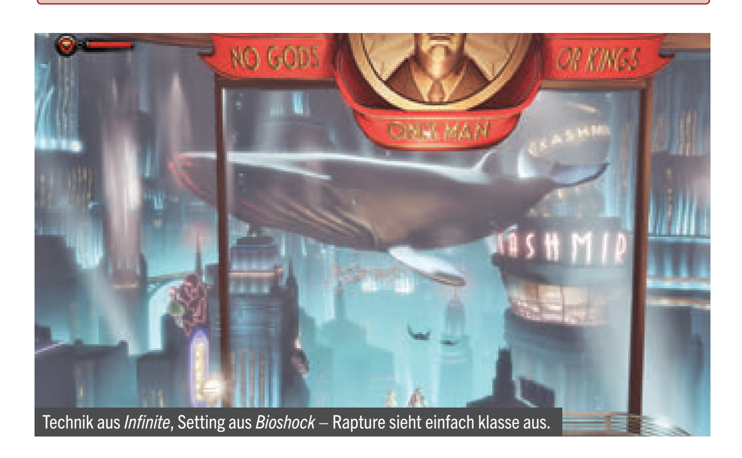
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Bioshock: Infinite – Burial at Sea, Episode 1

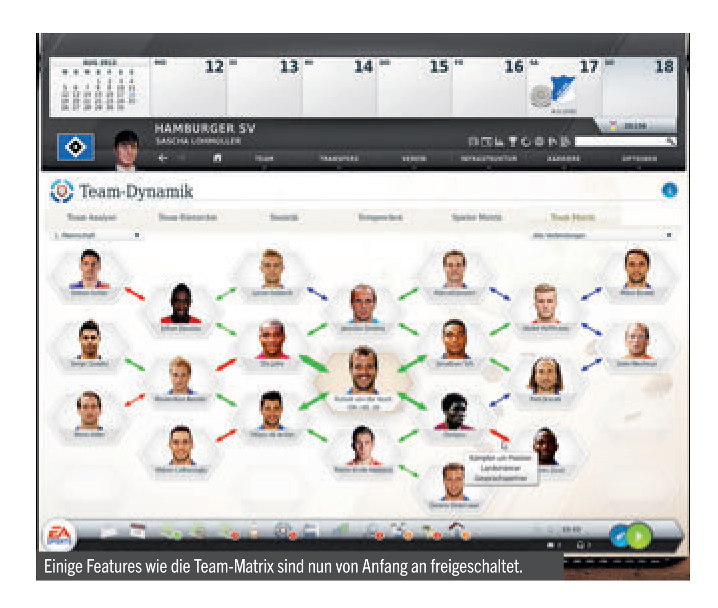
Infinite entführte uns mit Columbia in eine schillernde Stadt in den Wolken, während wir im ersten *Bioshock* die zerstörte Utopie der Unterwassemetropole Rapture kennenlernten. In *Burial at Sea, Episode 1* schlagen die Entwickler eine Brücke zwischen beiden Schauplätzen. Zeitlich kurz vor der Katastrophe in Rapture angesiedelt, schlüpft der Spieler erneut in die Rolle von Detektiv Booker DeWitt aus *Infinite*, um zusammen mit der bezaubernden Elizabeth ein verschollenes Mädchen in Rapture zu suchen. Die von Visionär Ryan erschaffene Stadt präsentiert sich in farbenfroher Optik und erinnert mit vielen Details an das luftige Columbia. Vom Schuhputzer am Straßenrand bis hin zu den trinkbaren Plasmiden (Vigors) besticht der DLC mit der Gameplaymechanik und Atmosphäre von *Infinite* und bietet dennoch den hohen Wiedererkennungswert des ersten *Bioshock* – vorausgesetzt, dass man beide Spiele kennt. Denn anhand der NPC-Gespräche, versteckten Tonaufzeichnungen und Details in der Spielwelt gibt es haufenweise



Technik aus *Infinite*, Setting aus *Bioshock* – Rapture sieht einfach klasse aus.

Anspielungen auf Charaktere und Ereignisse der *Bioshock*-Welten. In der ersten guten halben bis dreiviertel Stunde ist der DLC eher von der Entdeckung und Erkundung der Schauplätze geprägt. Neuerungen bei den Kämpfen sind rar gesät: Mit dem gefrierenden Eisplasmid „Väterchen Frost" kehrt quasi der „Winter Blast" aus *Bioshock* zurück und die Mikrowellen-Waffe ist zwar cool, kommt aber erst kurz vor Ende des DLCs zum Einsatz. Dafür lässt sich in dieser Version von Rapture der Seilhaken benutzen, da es auch entsprechende Vorrichtungen und Schienensysteme gibt. Schön, dass man auch wieder verstärkt schleichen kann, was in *Infinite* zu kurz kam. In der rund zwei bis drei Stunden andauernden Ballerei lernen wir nette Details zur Geschichte von Rapture kennen und auch die Verzahnung von Booker, Elizabeth und den Little Sisters ist erzählerisch schön gelöst. Am Ende wartet dann ein abrupter Cliffhanger auf den Spieler, um auf die zweite Episode neugierig zu machen, in der man Elizabeth spielen darf. Der kurze Unterwassertrip ist zwar schön inszeniert, wer jedoch keinen Season-Pass für *Bioshock Infinite* besitzt, muss 14,99 Euro löhnen, was ganz schön happig ist.


Elizabeth versprüht im DLC *Burial at Sea* reichlich Film-noir-Flair.

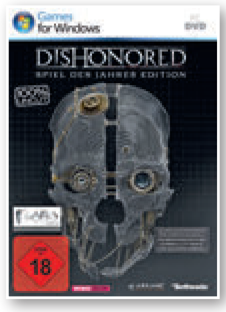


Einige Features wie die Team-Matrix sind nun von Anfang an freigeschaltet.

Fussball Manager 14

Jedes Jahr veröffentlichte EA bisher eine neue Version seines *Fussball Managers* – mit neuen Ligen, neuen Features und grafischen Überarbeitungen. Doch nicht in diesem Jahr: Der *FM 14* ist nämlich im Grunde nicht anderes als der *FM 13* mit aktualisierten Kadern und ein paar Bugfixes. EA nennt so etwas „Legacy Edition", stellte aber wenigstens ein paar Tage vor Verkaufsstart klar, was auf die Käufer nun genau zukommt. Leider schafften es die Entwickler aber nicht, alle Bugs des Vorgängers zu bereinigen und – was noch nerviger ist – strichen auch gleich ein paar Lizenzen, darunter die dritte und vierte Liga Deutschlands. Über diesen Verlust trösten Neuzugänge wie Kroatien nur schwerlich hinweg. Hinzu kommt, dass das Spiel mit 35 Euro zwar billiger als seine Vorgänger, aufgrund seines Update-Charakters aber trotzdem maßlos überteuert ist. Wer unbedingt eines der letztjährigen Features wie Team-Matrix nutzen möchte, greift daher zum mittlerweile rund 15 Euro teuren *FM 13* und lädt sich aktuelle Kader von einer der zahllosen Fanseiten herunter, der Rest bleibt beim *FM 12* oder *FM 08*, den unserer Meinung nach besten Serienteilen.

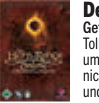
Dishonored: Spiel des Jahres Edition



In der bereits erhältlichen *Spiel des Jahres Edition* wird das Hauptspiel *Dishonored: Die Maske des Zorns* gleich von vier DLCs begleitet. Mit den Zusatzinhalten *The Knife of Dunwall*, *The Brightmore Witches*, *Dunwall City Trials* und *Void Walker's Arsenal* erhalten Käufer dann auch Inhalte, die teilweise nur in der Vorverkaufsversion des Spiels enthalten waren. Während ihr in *The Knife of Dunwall* den legendären Assassinen Daud spielt und euch durch bisher ungesehene Teile Dunwalls bewegt, steht dieser dann in *The Brightmore Witches* dem gefährlichen Hexenzirkel von Brightmore gegenüber. In *Dunwall City Trials* kämpft ihr euch durch zehn verschiedene Karten mit Herausforderungen. Das Add-on-Paket *Void Walker's Arsenal* war ehemals Vorbestellern vorbehalten und enthält unter anderem einmalige Charakterboni und zusätzliche Plätze für Knochenartefakte. Alles in allem ist diese Edition ein empfehlenswertes Paket zu einem fairen Preis von ca. 25 Euro.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



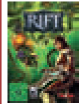
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



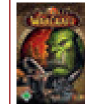
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Qualitäten statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürft ihr euch in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

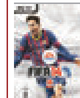


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

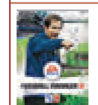
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



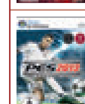
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



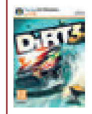
PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90



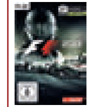
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



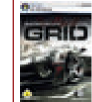
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



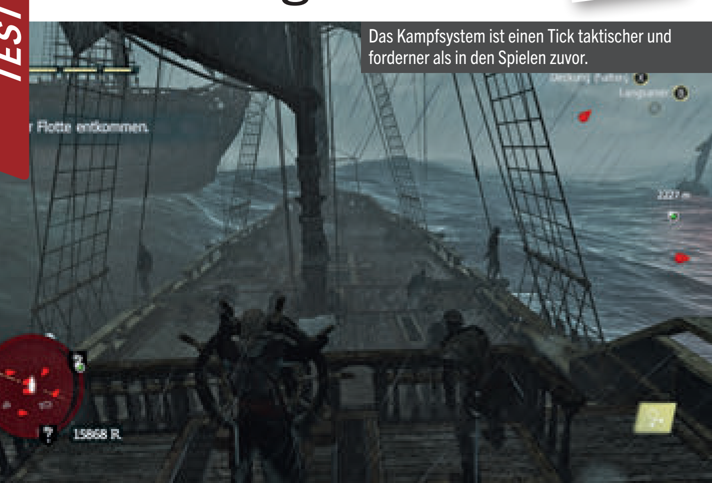
Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

NEUZUGANG

Assassin's Creed 4: Black Flag





Das Kampfsystem ist einen Tick taktischer und forderner als in den Spielen zuvor.

Seit einigen Spielen scheint die Open-World-Reihe arg auf der Stelle zu treten. Reicht das Karibik-Setting des mittlerweile sechsten Teils aus, um neue Akzente zu setzen?

Die Pro-Argumente

Das Piraten-Szenario entpuppt sich tatsächlich als runde Sache und hebt das Spiel von seinen Vorgängern ab. Vor allem der neue, egoistische Spielheld Edward Kenway ist uns weitaus sympathischer als der recht stoisch wirkende Connor aus dem Vorgänger; obendrein werdet ihr nicht lange mit Tutorials aufgehalten. Schnell steht euch die Spielwelt komplett offen. Und die ist erfreulich gelungen: Überall gibt es Schätze zu entdecken und Nebenaufgaben zu erfüllen, die Karibikwelt wirkt organisch und weitläufig. Auch wenn *Assassin's Creed* draufsteht, wird hier fast schon ein *Fluch der Karibik*-Feeling geboten – und das ist nichts Schlechtes! Vor allem die Seefahrt wird einfach nicht langweilig. Eure Brigg, die Jackdaw, steuert sich recht träge und glaubwürdig durch die Gewässer im Spiel, der Kampf zur See ist toll inszeniert und wird auch auf Dauer nicht langweilig. Und auch, wenn ihr einfach nur von A nach B segelt, sorgt das immer wieder für tolle Momente. Sonnenuntergänge, Delfinschwärme oder Tropenstürme – ihr erlebt immer wieder etwas Neues. Angenehm groß ist die Welt ebenso und beim Spielen an Land fallen uns viele Detailverbesserungen auf. Die Entwickler scheinen sich der Macken der Spielereihe bewusst zu sein und sorgten dafür, dass Schleichen und Kämpfen nun weniger Frust erzeugt. Dazu kommt eine schicke Optik und gute PC-Performance, eine clevere Rahmenhandlung und eine gelungene Synchronisation. Es spricht viel für das neue *Assassin's Creed*-Abenteuer!

Die Kontra-Argumente

So sympathisch der neue Rüpel-Held auch ist, so kalt lässt uns die Story des Spiels. Weder ist sie gut erzählt noch sonderlich spannend. Eine verpasste Chance. Ebenso wird an vielen groben Animationen und Charaktermodellen deutlich, dass das Technik-Fundament auf den PS3- und Xbox-360-Versionen basiert. Und auch wenn viele Detailverbesserungen das Schleichen erleichtern, so hätten es gern weniger Schleich- und Beschattungs-Missionen sein dürfen. Und manche Serien-Altlast, die seit dem ersten *Assassin's Creed* besteht, ist auch in *Black Flag* wieder mit dabei – allen voran die etwas zickige Kletter-Steuerung, die uns immer wieder mal mit dummen Aussetzern nervt. Zu guter Letzt störte uns ein wenig der zähe Spielfortschritt. *Black Flag* zwingt euch, Nebenaufgaben zu erledigen, damit ihr in den Story-Missionen ohne Probleme weiterkommt.

Das Ergebnis

Das Team war sich einig: *Black Flag* wird als gelungener Serienteil mit willkommenen Neuerungen einstimmig in den Einkaufsführer aufgenommen.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

NEUZUGANG	**Assassin's Creed 4: Black Flag** Getestet in Ausgabe: 13/12 Nachdem die Spielereihe zuletzt etwas uninspiriert auf der Stelle trat, bietet *Black Flag* viel Neues, ein cooles Szenario und jede Menge Detailverbesserungen. Und damit ist das Open-World-Abenteuer eine wirklich runde, gelungene Sache!	Untergenre: Action-Adventure	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Ubisoft	Wertung: 87
	Batman: Arkham City Getestet in Ausgabe: 01/12 Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.	Untergenre: Action-Adventure	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Warner Bros. Interactive	Wertung: 92
	Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09 Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!			Publisher: Eidos	Wertung: 90
	Dead Space Getestet auf: PCGames.de Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.	Untergenre: Third-Person-Shooter	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Electronic Arts	Wertung: 88
	Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11 Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!			Publisher: Electronic Arts	Wertung: 90
	Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13 Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.			Publisher: Electronic Arts	Wertung: 90
	Dishonored: Die Maske des Zorns Getestet in Ausgabe: 11/12 Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.	Untergenre: First-Person-Action	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Bethesda	Wertung: 91
	Grand Theft Auto 4 Getestet in Ausgabe: 01/09 Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der ihr die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigt.	Untergenre: Action-Adventure	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Rockstar Games	Wertung: 92
	GTA 4: Episodes from Liberty City Getestet in Ausgabe: 05/10 Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren			Publisher: Rockstar Games	Wertung: 90
	Hitman: Absolution Getestet in Ausgabe: 11/12 Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!	Untergenre: Stealth-Action	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Square Enix	Wertung: 88
	Max Payne 3 Getestet in Ausgabe: 07/12 Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.	Untergenre: Third-Person-Shooter	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Rockstar Games	Wertung: 89
	Max Payne 2 Getestet in Ausgabe: 12/03 Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil			Publisher: 2K Games	Wertung: 90



Das Kampfsystem ist einen Tick taktischer und forderner als in den Spielen zuvor.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Civilization 5 Getestet in Ausgabe: 10/10 Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.	Runden-Strategie	Ab 12 Jahren	2K Games	88
Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12 Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.			2K Games	89
Company of Heroes Getestet in Ausgabe: 11/06 Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.	Echtzeit-Strategie	Ab 16 Jahren	THQ	90
Company of Heroes 2 Getestet in Ausgabe: 07/13 Der Nachfolger versetzt Spieler ins Schneegestöber an der Ostfront.			Sega	88
Empire: Total War Getestet in Ausgabe: 05/09 Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.	Strategie	Ab 12 Jahren	Sega	90
Starcraft 2: Wings of Liberty Getestet in Ausgabe: 09/10 Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.	Echtzeit-Strategie	Ab 12 Jahren	Blizzard Entertainment	90/92 (Mehrspieler)
Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13 Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.			Blizzard Entertainment	88 (Einzelspieler)
Warcraft 3: Reign of Chaos Getestet in Ausgabe: 08/02 Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.	Echtzeit-Strategie	Ab 12 Jahren	Blizzard Entertainment	92
Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03 Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.			Blizzard Entertainment	92
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 Getestet in Ausgabe: 04/09 *Dawn of War 2* ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügt ihr mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel gegen Orks, Eldar oder Tyraniden.	Echtzeit-Strategie	Ab 16 Jahren	THQ	91
XCOM: Enemy Unknown Getestet in Ausgabe: 11/12 Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!	Runden-Taktik	Ab 16 Jahren	2K Games	92
XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13 Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner			2K Games	91

NEUZUGANG



Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!

Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Goodbye Deponia Getestet in Ausgabe: 11/13 Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!	Adventure	Ab 6 Jahren	Daedalic Entertainment	85
Chaos auf Deponia Getestet in Ausgabe: 11/12 Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.			Daedalic Entertainment	85
Deponia Getestet in Ausgabe: 02/12 Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.			Daedalic Entertainment	84
Harveys neue Augen Getestet in Ausgabe: 09/11 Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnris-sige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.	Adventure	Ab 12 Jahren	Rondomedia	85
The Book of Unwritten Tales Getestet in Ausgabe: 06/09 Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.	Adventure	Ab 12 Jahren	HMH Interactive	85
The Curse of Monkey Island Getestet in Ausgabe: 01/98 Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comicgrafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.	Adventure	Ab 12 Jahren	Lucas Arts	88
Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10 Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991			Lucas Arts	86
The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09 Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen			Lucas Arts	83
The Inner World Getestet in Ausgabe: 08/13 Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.	Adventure	Ab 6 Jahren	Headup Games	86
The Walking Dead: Season 1 Getestet in Ausgabe: 01/13 Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakte-ren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphä-risch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.	Adventure	Nicht geprüft	Telltale Games	85

NEUZUGANG

XCOM: Enemy Within

Verdient das Add-on zum besten Taktikspiel des Jahres 2012 einen Platz im Einkaufsführer an der Seite seines großen Bruders? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Enemy Within fügt der Kampagne des Hauptspiels einen Haufen neuer Elemente wie weitere Aliens, eine frische Fraktion (Exalt) und viele noch nie gesehene Schlachtfelder hinzu. Außerdem gibt es mit Gen-Soldaten und Mec-Kämpfern zwei interessante neue Klassen für die XCOM-Einsatztruppe. Deren Besonderheiten ermöglichen komplett andere Taktiken in den wie gehabt ultra-spannenden Rundengefechten. Dazu gibt es neue Granatensorten und mehrere vorgefertigte Missionen mit Top-Inszenierung sowie zahlreiche Detailverbesserungen.

Die Kontra-Argumente

Die Erweiterung bringt keine komplett neue Kampagne mit sich und übernimmt eine Schwäche des Hauptspiels, den geringen Schwierigkeitsgrad gegen Ende. Außerdem stören KI-Schwächen im Detail, besonders bei den Exalt-Agenten.

Das Ergebnis

Dank viel Abwechslung und jeder Menge Inhalten zieht *Enemy Within* ohne Gegenstimme in die Strategieliste des Einkaufsführers ein.


Von links nach rechts: normaler Soldat, Gen-Soldat, Mec-Kämpfer.



Verbesserungen kosten viel Meld: Mehr als eine Handvoll Gen-Soldaten kann man sich kaum leisten.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Kein anderer Ego-Shooter sieht so gut aus wie *Battlefield 4*. Zwar kann man die Kampagne fast links liegen lassen, dafür punktet das Spiel mit einem enorm großen und motivierenden Mehrspielermodus.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

NEUZUGANG



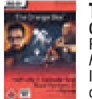
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

NEUZUGANG

Battlefield 4

Der mutmaßliche Ego-Shooter des Jahres tritt dieses Mal nur in der Mehrspieler-Kategorie zur Wahl in den Einkaufsführer an. Die Singleplayer-Kampagne wird dagegen aufgrund ihrer Kürze und der eher missratenen Story nicht beachtet.

Die Pro-Argumente
Wie bereits der vielfach ausgezeichnete Vorgänger sucht die Grafik wie auch die Soundunterrmalung von *Battlefield 4* ihresgleichen. Zudem wurde der bereits wohl umfangreichste und abwechslungsreichste Mehrspielermodus im Genre noch um zwei kurzweilige Varianten erweitert und obendrein darf man nun wieder – wie in *Battlefield 2* – als Commander über das Schlachtfeld regieren. Schön ist auch, dass das Balancing trotz der immensen Auswahl an Fahrzeugen und Waffen in Ordnung geht. Ergo: Kein anderes Spiel ermöglicht zurzeit so riesige Mehrspielerschlachten mit so großen Teams und motiviert dank eines sehr guten Level-Systems stets zum Weiterspielen.

Die Kontra-Argumente
Vor allem die sehr hohen Hardware-Anforderungen sind ein großer Stolperstein für viele, die mit der Anschaffung von *Battlefield 4* liebäugeln. Damit das Spiel einigermaßen gut läuft, ist ein High-End-PC mit einer teuren Grafikkarte vonnöten. Ärgerlich waren auch die vielen Bugs in den ersten Wochen nach dem Erscheinen. Zudem erfordert es ziemlich viel Übung, damit man auf *Battlefield 4*-Servern Erfolg hat – der DICE-Shooter ist nicht unbedingt für Gelegenheitsspieler gedacht.

Das Ergebnis
Ohne Gegenstimme löst *Battlefield 4* den Vorgänger in unserer Mehrspieler-Ego-Shooter-Genreliste ab. Wer auf riesige Multiplayer-Schlachten steht, kommt um den Shooter aus Schweden einfach nicht herum.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

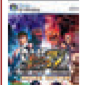
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



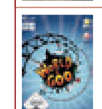
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90



Im neuen Obliteration-Modus kämpfen beide Teams um den Besitz einer Bombe.

Fahrzeuge, Jets und Helikopter spielen seit den Anfängen der Serie eine große Rolle in den Schlachten.


MTV MUSIC
Powered by
Rhapsody
Alle Informationen auf www.mtvmobile.de

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sim City: Städte der Zukunft


Auf den weiterhin arg kleinen Karten lassen sich kaum mehr als eine Handvoll Megatürme errichten.

Die Städte von *Sim City* bekommen einen neuen Anstrich: Im Download-Add-on errichtet ihr im Unterhalt sündhaft teure Megatürme, die tausenden Bewohnern, Geschäften und Büros Platz bieten. Zumindest theoretisch, denn bei Veröffentlichung sorgten Bugs für leer stehende Appartments und frustrierte Sims. Ähnlich viele Probleme bereitet die neue Magnetschwebebahn, die trotz Verkehrschaos auf dem Highway nur von einem Bruchteil der Anwohner genutzt wird. Mit 30 Euro ist auch der neueste DLC zu EAs Städtesimulation maßlos überteuert; Interessierte sollten zumindest auf erste Patches warten.



NEUZUGANG

Path of Exile

Ein Free2Play-konzept, das überzeugt und prima ins Genre passt.

Die Pro-Argumente
Path of Exile enthält ein fantastisches Skillystem, das es erlaubt, seinen Charakter so frei zu entwickeln, wie es im Genre bisher noch nicht der Fall war. Außerdem bietet es absolut faire Shop-Inhalte, die keinerlei Pay2Win-Gedöns aufweisen. Sämtliche spielrelevanten Inhalte sind kostenlos spielbar. Auch das Kampfsystem ist durchdacht, die Bosskämpfe sind knackig und fordernd, die Monster zahlreich.

Die Kontra-Argumente
Die Story der drei Akte umfassenden Kampagne wird nur mäßig erzählt und der Einstieg ist etwas schwer. Gegen Ende latscht man durch riesige, verschachtelte Dungeons, in denen sich Grafik-Elemente oft wiederholen. Teilweise ist es auch so finster, dass man sich nur schwer orientieren kann. Der Koop-Modus und die Serverstabilität lassen noch zu wünschen übrig.

Das Ergebnis
Mit sieben Pro- und nur einer Kontra-Stimme zieht *Path of Exile* in den Einkaufsführer ein.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.



Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

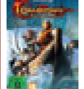
+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



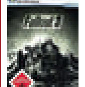
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



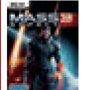
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

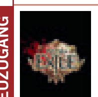
+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

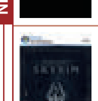
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

NEUZUGANG



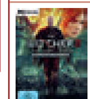
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87


Path of Exile ist ein düster gehaltenes Monstergeschnetzel vom Feinsten.


NEU! JETZT AUCH MIT
DSCHUNGELPRÜFUNG.
BEAR GRYLLS: GET OUT ALIVE
SONNTAGS 20:15
DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.
dmax.de



PUBLISHER-CHECK

Bethesda Softworks auf dem Prüfstand

Von: Torsten Lukassen

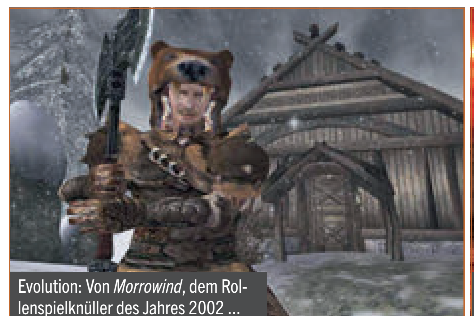
Skyrim, Doom, Fallout: Bethesda hat eine glorreiche Geschichte – aber auch eine glorreiche Zukunft? Der Publisher im PC-Games-Check!

Bethesda Softworks ist ein wohlklingender Name für Spielerohren: *The Elder Scrolls* und *Fallout* sind große Nummern der Videospielkultur, an denen kaum jemand vorbeikommt – und das zu Recht. Bethesda hat wohl fast allen von uns unzählige Spielstunden in großartig gestalteten digitalen Welten beschert. Ursprünglich ein kleines Haus aus dem nordamerikanischen Rockville, Maryland, wuchs Bethesda durch die meist hervorragende Qualität ihrer Produkte, geschicktes und zukunftsorientiertes Management und eine konsequente Ausrichtung auf starke Marken zu einem der ganz Großen heran.

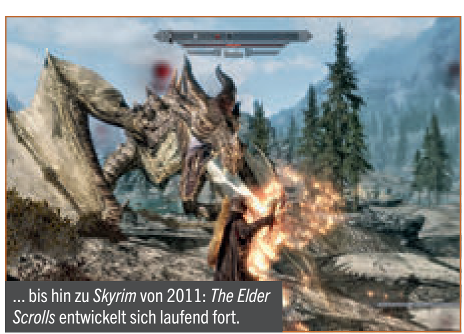
Das sagen unsere Leser

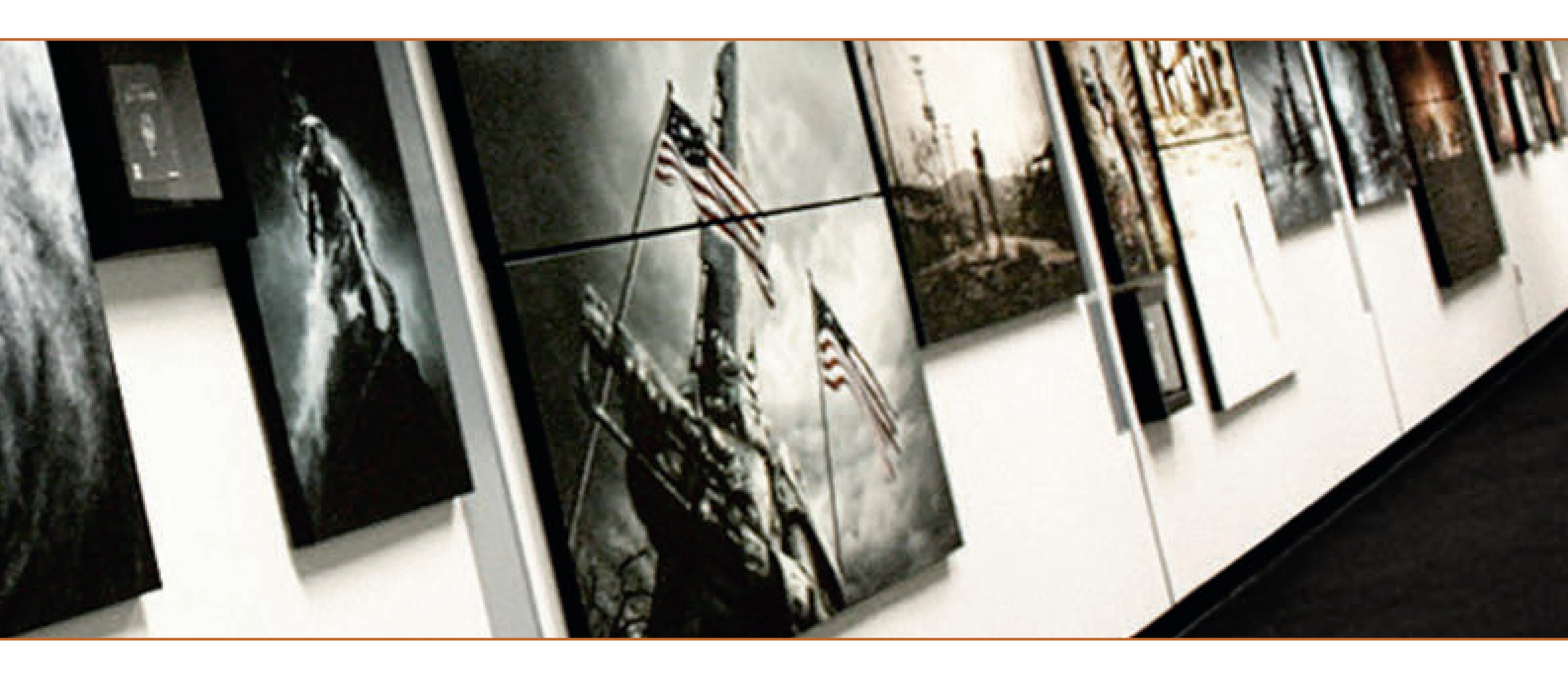
Wir haben eine Umfrage zu Bethesda gemacht und unsere Leser zum Unternehmen und seinen Spielen befragt. Nicht sonderlich überraschend war die Tatsache, dass Bethesda gut 95 Prozent der Befragten bekannt war – immerhin steht der US-amerikanische Publisher für viele sehr gute Spiele. In den Augen unserer Leser stechen dabei besonders *The Elder Scrolls* (rund 65 Prozent) und die *Fallout*-Serie (rund 30 Prozent) heraus. Das beste Spiel ist in den Augen von rund 50 Prozent der Befragten *Skyrim*. Doch der von den Lesern am sehnlichsten erwartete kommende Titel Bethesdas ist nicht etwa das Online-Rollenspiel *The Elder Scrolls Online* (etwa 25 Prozent), sondern ein mögliches *Fallout 4* (knapp 40 Prozent). Trauen die Spieler dem Online-Konzept nicht? Wünschen sie sich ein Offline-Spiel? Auf der anderen Seite genießt Bethesda bei Fragen zum Community-Management und der Pflege von Titeln mittels Patches und Updates das volle Vertrauen der Befragten – jeweils rund 70 Prozent bewerteten Bethesda in dieser Hinsicht als gut bis sehr gut. Ein beeindruckendes Ergebnis.

> „Großartige Spiele werden gespielt – nicht gemacht.“
>
> (Todd Howard, Produzent von Skyrim)


Evolution: Von *Morrowind*, dem Rollenspielknüller des Jahres 2002 …


… über *Oblivion*, das ab 2006 von sich reden machte …


… bis hin zu *Skyrim* von 2011: *The Elder Scrolls* entwickelt sich laufend fort.



Am Anfang ...
Gegründet wurde Bethesda Softworks LLC im Jahre 1986 in der namensgebenden Stadt nordwestlich von Washington D.C. im Bundesstaat Maryland. Die Rechtsform des Unternehmens, Limited Liability Company (LLC), entspricht dabei in etwa der deutschen GmbH. Das erste Spiel der noch kleinen Firma, *Gridiron!*, hatte American Football zum Inhalt: Das Spiel war selbst für damalige Verhältnisse überaus hässlich. Doch das Geheimnis des Erfolgs war in der Tatsache zu finden, dass *Gridiron!* nicht versuchte, wie American Football auszusehen – es hatte vielmehr den Anspruch, sich wie American Football anzufühlen. Mittels einer ausgeknobelten Physik-Engine konnte der Gründer Bethesdas und Absolvent des renommierten Massachusets Institute of Technology, Christopher Weaver, diesen Anspruch erfüllen. Die Sport-Simulation überzeugte und der damals schon große Konzern Electronic Arts heuerte Bethesda für die Entwicklung von *John Madden Football* an. Der Rest ist die Geschichte eines langen Rechtsstreits zwischen EA und Bethesda, von dem allenfalls Details an die Öffentlichkeit gelangten.

Stets innovativ
Auch in der Folge setzte Bethesda auf Terrain, das niemand vor ihnen betreten hatte: 1990 lizenzierten die Amerikaner das *Terminator*-Franchise und gestalteten dazu bereits Jahre vor *Doom* eine überzeugende 3D-Engine. Aber den Grundstein für den lang anhaltenden Erfolg legte Bethesda 1994 mit *The Elder Scrolls: Arena*, einem 3D-Rollenspiel mit einer riesigen, aus vorbestimmten Elementen zufällig generierten Spielwelt. Die schiere Größe von *Arena* übertrifft sogar den aktuellen *Elder Scrolls*-Titel *Skyrim*. Der direkte Nachfolger, *Daggerfall*, war noch größer: Die Spielwelt besaß die doppelte Fläche Großbritanniens, rund 5.000 Dörfer und eine dreiviertel Million Nicht-Spieler-Charaktere.

ZeniMax wird gegründet
Im Jahr 1999 entschloss sich Christopher Weaver zu einem entscheidenden Schritt in Richtung Zukunft: Gemeinsam mit dem gescheiterten Rechtsanwalt Robert

FALLOUT 3

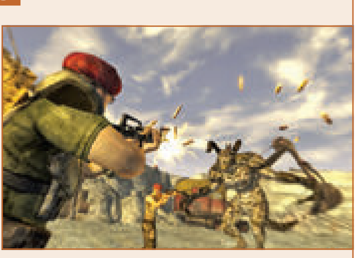
Irgendwie hatte keiner mehr so recht an die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Rollenspiel-Franchises geglaubt. Aber dann kam Bethesda ...



Als das Endzeit-Rollenspiel *Fallout* 1997 erschien, zog es die Spielerschaft sofort in seinen Bann: Es paarte ein hevorragendes, rundenbasiertes Kampfsystem mit einer großen, gefährlichen Welt und einer spannend erzählten Geschichte. Kein Wunder: Brian Fargo, Schöpfer von *Wasteland* und *Bard's Tale,* war maßgeblich an der Produktion des Titels beteiligt. Schon im Jahr darauf wurde der Nachfolger veröffentlicht; Kritiker und Öffentlichkeit waren begeistert. Und dann kam erst mal lange Zeit nichts. Da gabe es zwar noch *Fallout: Tactics* (2001), welches die Rollenspiel-Elemente aus *Fallout* herausnahm und ausschließlich auf die rundenbasierten Kämpfe setzte, sowie ein Action-Rollenspiel namens *Brotherhood of Steel* für die erste Xbox (2004). Aber die Entwicklung von *Fallout 3* verzögerte sich immer wieder. Viele Mitarbeiter verließen in dieser Zeit das mit dem Spiel betraute Studio Black Isle. Als es dann auch noch zu einem Strategiewechsel des Managements und finanziellen Schwierigkeiten seitens Interplay kam, wurde das bereits sehr weit fortgeschrittene Spiel endgültig eingestellt und Black Isle aufgelöst. Glücklicherweise erwarb Bethesda die Lizenz und setzte sein hauseigenes Team Bethesda Game Studios auf das Spiel an. Nach vier Jahren Entwicklungszeit war es dann soweit, 2008 wurde *Fallout 3* endlich veröffentlicht – und konnte an den Erfolg der Vorgänger nahtlos anknüpfen. Um 2007 herum leakte das ursprüngliche *Fallout 3* (Codename „*Van Buren*“) als anspielbare Version ins Internet.

FALLOUT: NEW VEGAS

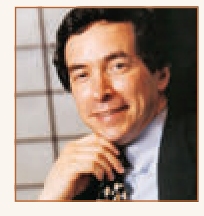
***Fallout 3* schrie geradezu nach einem Nachfolger. Und *Fallout: New Vegas* erfüllte die Erwartungen der Fans, manche fanden den Vorgänger sogar übertroffen.**



Fallout: New Vegas wurde von Obsidian Entertainment entwickelt und erschien 2010. Erneut waren Kritiker und Öffentlichkeit von der Komplexität und der glaubwürdigen Welt des Spiels begeistert. Während *Fallout 3* an der Ostküste spielte, verschob Obsidian das Setting an die ursprünglichen Schauplätze der Westküste zurück. Nicht ganz ohne Grund: Viele Mitarbeiter des Studios kamen ursprünglich von Black Isle, dem Team von *Fallout 2* und dem nie veröffentlichten *F3: Van Buren*. Das Studio gilt deshalb ein wenig als das inoffizielle Nachfolgestudio von Black Isle. Es gibt bei *Fallout: New Vegas* deshalb auch deutlich mehr Bezug zu den ersten beiden Teilen, als dies bei *Fallout 3* der Fall gewesen war. In den Augen vieler Spieler hat dies dem Spiel wirklich gutgetan, denn Black Isle hatte viele gute Ideen und schräge Figuren in das Spiel gebracht und die *Fallout*-Serie nachhaltig geprägt. Kenner der Vorgänger freuten sich bei *Fallout: New Vegas* zum Beispiel über ein Wiedersehen mit den Deathclaws. Die dinosaurierartigen, mutierten Riesenechsen sind hochgefährlich und schwer zu jagen – eine echte Herausforderung. Ebenfalls konnten Spieler mit Crimson Caravan ein Wiedersehen feiern, einem Verbund von Händlern, die den Warentransport in der Mojave-Wüste organisieren. Westcoast-Raider rundeten die Spielerfahrung ab und alles in allem hatten viele das Gefühl, dass *Fallout: New Vegas* näher an seinen Vorgängern war als der dritte Teil.

CHRISTOPHER WEAVER

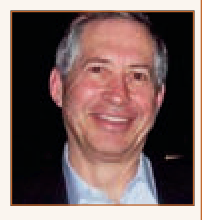
Der Gründer von Bethesda ist ein Absolvent des renommierten MIT – und lehrt dort mittlerweile Game Design.



Ein Tausendsassa, dieser Mann! Nicht nur Absolvent des Massachusetts Institute of Technology, einer Universität von Weltrang, mittlerweile lehrt er sogar dort als Dozent für Spiel-Design und -Entwicklung. Mit seiner langjährigen Erfahrung im Business kann man sich auch nur schwerlich einen Besseren vorstellen. Darüber hinaus hält er eine Vielzahl an Patenten im Bereich kommerzieller sowie akademischer interaktiver Medien. Und als wäre dies noch nicht genug, ist Christopher Weaver sowohl Doktor der Ostasienwissenschaften mit Schwerpunkt Japan als auch Doktor der Physik.

ROBERT A. ALTMAN

Mit Christopher Weaver hat Robert A. Altman ZeniMax gegründet. Er ist bis heute CEO des Unternehmens.



Knapp 15 Jahre auf demselben Chefsessel, das schafft auch nicht jeder. Und dabei sah es am Anfang der 90er schlecht für den studierten Anwalt aus, denn er war in Querelen über den Erwerb einer Bank durch das Unternehmen BCCI verwickelt und wurde 1992 für gleich acht Verstöße gegen US-Bundesgesetze angeklagt. Die Vorwürfe wurden unter der Prämisse fallengelassen, dass Altman sich aus dem Bankengeschäft zurückzieht, er selbst sah sich dabei immer selbst als ein Opfer der Banken. 1984 heiratete er übrigens Lynda Carter, die Darstellerin der US-Serie *Wonder Woman*.

A. Altmann gründete Weaver die ZeniMax Media Inc., unter deren Dach eine Vielzahl von Studios und Unternehmen versammelt sind. ZeniMax Media fungiert dadurch auch als Drittpublisher und Besitzer von Bethesda. Für Bethesda selbst bedeutete dies den ersten Schritt in Richtung Globalisierung, heute gehören zu den Gesellschaftern von ZeniMax unter anderem die ProSiebenSat.1 Media AG oder das Fernsehnetzwerk CBS.

Erste Schritte in die Zukunft

Nun begann die Moderne für Bethesda. Obwohl sich das Unternehmen bis dato im harten Videospielbusiness sehr gut geschlagen und eine Vielzahl erfolgreicher Titel für eine fast ebenso große Anzahl an Plattformen entwickelt und vertrieben hat, profitierte das Studio vom Outsourcing der Publisher-Tätigkeit ungemein – und genau das war ja auch der Plan und der Anlass für die Gründung von ZeniMax.

Mit dem hervorragenden *The Elder Scrolls 3: Morrowind* liefert Bethesda im Jahr 2002 eines der besten Rollenspiele aller Zeiten ab und schlägt so mit voller Wucht in das neue Millennium ein. Vor allem aber spült der Titel mit seinen zwei umfangreichen Erweiterungen *Tribunal* und *Bloodmoon* ordentlich Kapital in die Kassen des Unternehmens. Nach internen Querelen verlässt der geniale Christopher Weaver jedoch das Unternehmen. Im Jahr 2004 gelingt ZeniMax dann ein weiterer großer Wurf: Vom angeschlagenen Traditionsunternehmen Interplay erwirbt die Firma die Lizenz zum Endzeit- Rollenspiel *Fallout* und portiert das isometrische Geschehen in eine zeitgemäße, dreidimensionale Umgebung mit. *Fallout 3* wurde wie *Morrowind* ein Welterfolg und brachte im Jahr 2010 einen von Fans und Kritikern hochgelobten Nachfolger aufs Parkett – *Fallout: New Vegas*. Doch auch um *The Elder Scrolls* wurde es nicht still: 2006 bescherte uns Bethesda einen neuen Titel, *Oblivion*. Und dessen Nachfolger *Skyrim* war so umfangreich, dass viele von uns auch nach zwei Jahren noch in den Weiten von Himmelsrand umherstreifen.

Mittlerweile entwickelt das Unternehmen bereits *The Elder Scrolls Online*. Und niemand zweifelt ernsthaft an der inhaltlichen Qualität des Spiels, wenn auch viele Fans skeptisch sind, ob Bethesda den Spagat zwischen dem *Elder Scrolls*-Universum und Online-Rollenspiel schafft. Besonders in Hinsicht auf das Bezahlmodell in Abonnementform und auf die Kompromisse, die dem Spieler bei einem Online-Titel abverlangt werden, sehen viele Kritiker Stolpersteine für die Entwickler. Bislang hat das Unternehmen aber meist auf das richtige Pferd gesetzt.

Expansion

ZeniMax hat gewaltig investiert und einige namhafte Entwickler nebst Studios akquirieren können, darunter Perlen wie id-Software, die ihren Ruhm mit dem bereits erwähnten *Doom* begründeten. Wenn auch *Rage* kontrovers betrachtet wurde und *Doom 3* den sehr hohen Erwartungen nicht in jeder Hinsicht gerecht werden konnte, setzen Fans auf ein *Doom 4.*

2010 kaufte ZeniMax außerdem die Arcane Studios auf, bekannt durch ihre Beteiligung an *Bioshock 2* und der Entwicklung des ausgezeichneten *Dishonored: Die Maske des Zorns*. In den letzten Monaten verstummten die Gerüchte über einen Nachfolger nicht, genau genommen streute Arcane Studios sogar immer wieder gezielt Info-

DIE STUDIOS

BETHESDA SOFTWORKS

Gründung:	1986
Übernahme:	1999
Standort:	Rockville, Maryland
Spiele:	*Elder Scrolls*, *Terminator*, *Wayne Gretzky*

Die Wiege von Bethesda – damit fing alles an. Heutzutage ein Studio unter dem Dach der ZeniMax Media Company. Bethesda zeichnet sich für viele klassische Spiele aus, darunter Titel wie *Terminator: Rampage* oder *Wayne Gretzky Hockey* – und natürlich die frühen *Elder Scrolls*-Teile. Mittlerweile ist die Firma in der Mitte zwischen ZeniMax und Bethesda Game Studios angesiedelt – Spiele werden von Letzteren entwickelt.



The Terminator aus dem Jahr 1990 folgten vier weitere Spiele des Franchise.

BETHESDA GAME STUDIOS

Gründung:	1986
Übernahme:	1999
Standort:	Rockville, Maryland
Spiele:	*The Elder Scrolls*, *Fallout*

Die Bethesda Game Studios sind praktisch die Abkopplung der Entwickler von Bethesda Softworks nach der Gründung von ZeniMax Media. Als solche haben sie *The Elder Scrolls: Morrowind*, *Oblivion* und *Skyrim* entwickelt. Und natürlich auch *Fallout 3* – jedoch nicht *Fallout: New Vegas*, das oblag damals den Obsidian Studios. Ein mögliches *Fallout 4* wird wahrscheinlich von diesem Studio entwickelt werden.



Daggerfall (1996): *The Elder Scrolls* hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel.

ID SOFTWARE

Gründung:	1991
Übernahme:	2009
Standort:	Richardson, Texas
Spiele:	*Doom*, *Rage*, *Quake*

Zu id-Software muss man eigentlich nur zwei Worte verlieren: *Doom* und *Quake*. Zwei sehr erfolgreiche und populäre Spiele-Serien kamen aus dem Hause id im texanischen Richardson. Der überaus fähige Programmierer und nebenberufliche Raketen-Ingenieur John Carmack schuf damals die Engines, die bis dato Ungesehenes auf die Monitore zauberten. Heute werkelt das Genie unter anderem an der neuen id Tech 5 Engine.



Doom von 1993 zählt zu den ersten Ego-Shootern.

Häppchen, um die Öffentlichkeit anzufüttern.
Im selben Jahr akquirierte das Unternehmen übrigens den Entwickler MachineGames, der unter Verwendung der (mittlerweile hauseigenen) id Tech 5-Grafikengine *Wolfenstein: The New Order* entwickelt. Laut Aussage des Senior Gameplay Designers Andreas Öjefors möchte das Team „das beste *Wolfenstein* aller Zeiten machen". Bethesdas Vize Pete Hines setzt nach und betont, dass *The New Order* kein hirnloses Geballer werden wird. Eigentlich sollte die Veröffentlichung noch dieses Jahr erfolgen – um aber den Entwicklern mehr Zeit zu geben, wurde der Termin auf 2014 verschoben. Damit schürt Bethesda die Erwartungen der Konsumenten und legt so auch die Messlatte für den Titel sehr hoch. Bisher veröffentlichte Screenshots zeigen *Wolfenstein*-typische Szenen mit prächtiger Grafik.

Ein weiterer Erfolg gelang ZeniMax mit der Akquise von Tango Gameworks, einem japanischen Entwickler mit Sitz in der Weltmetropole Tokio. Dieses Studio wird von einer weiteren legendären Figur des Gamebusiness geleitet: Shinji Mikami. Der war federführend an der Entwicklung und später der Produktion der *Resident Evil*-Serie beteiligt und begründete so das Subgenre des Survival Horror. Tango Gameworks hat in den letzten Jahren viele der Top-Videospieldesigner Japans unter Vertrag genommen, die vorher an überaus erfolgreichen Franchises wie *Devil May Cry* oder *Final Fantasy* gearbeitet haben. Im Moment arbeiten die Japaner an *The Evil Within*, einem Survival-Horror-Titel, ebenfalls unter Verwendung der id Tech 5 Engine. Erste Screenshots albtraumhafter Szenen hat Bethesda bereits veröffentlicht – und diese sind wahrlich nichts für schwache Nerven.

Fazit

ZeniMax hat bereits einen langen Weg hinter sich gebracht – und Bethesda noch ein paar Kilometer mehr, um bei diesem Bild zu bleiben. In der Vergangenheit gab es zwar auch Rückschläge wie die verhunzten *Elder Scrolls*-Ableger *Battlespire* oder *Redguard*, jedoch sind die Marylander niemals wirklich auf die Nase gefallen, sondern immer auf die Füße. Kluges Investment in hervorragende Entwickler und Studios, zeitige und zukunftsorientierte Entscheidungen wie die Gründung von ZeniMax sowie die Konzentration auf zugkräftige Marken haben der Firma einen lang anhaltenden Erfolg im stark umkämpften Markt der Computerspiele garantiert. Wenn man die in der Entwicklung befindlichen Titel und deren Fortschritte betrachtet, gibt es keinen Grund, auch in Zukunft etwas anderes von Bethesda oder ZeniMax Media zu erwarten. ❑

ERFOLGREICHES MERCHANDISING

Irgendwie scheint man bei ZeniMax alles richtig zu machen: Auch das Merchandising ihrer starken Marken vernachlässigen die Amerikaner nicht.

Vault 101 Sneaker

Was tun, wenn der Vault-Bewohner von morgen zu viel Leguan am Stiel verinnerlicht hat und sich das T-Shirt dezent um den Wanst zu wölben beginnt? Keine Frage, in die Laufschuhe und flugs ein paar Runden durch den Bunker gedreht. Natürlich mit den echten Vault-Sneakern aus dem Bethesda-Store ...



Vault 101 Tracksuit



Nur mit ein paar Sneakern alleine kann das Nerd-Männchen von heute nicht beim anderen Geschlecht punkten. Und so gehört dieser Jogginganzug aus Bunker 101 zu Standard im Kleiderschrank eines jeden fitnessbegeisterten Gamers. Auch zum Gammeln auf dem Sofa bestens geeignet!

Skyrim Longboard

Ein Vault-Suit macht natürlich Sinn, aber ein *Skyrim*-Longboard? Irgendwie bleibt uns da die Verbindung gründlich verborgen. Nichtsdestotrotz ein schön gestaltetes Skateboard; und man weiß ja nie, wann man mal von Rifton nach Markath reisen muss. Für 235 Dollar ist das Teil im Betheda Store zu erwerben.

Doom-T-Shirt

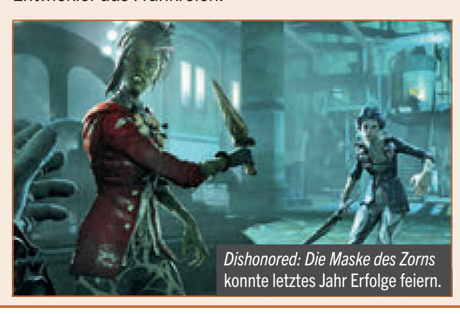


Das *Doom*-T-Shirt zeigt es der Umwelt: Ich ein Obernerd und schon seit 20 Jahren dabei! Stylisher können sich Zocker nun wirklich nicht kleiden als mit der Box-Art des ersten Teils! Alle Artikel in diesem Kasten (und noch einiges mehr) findet ihr im Bethesda Store: store.bethsoft.com

ARKANE STUDIOS

Gründung: 1999
Übernahme: 2010
Standort: Lyon, Frankreich
Spiele: *Dark Messiah*, *Dishonored*

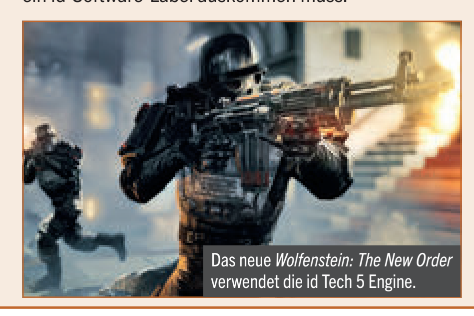
Arkane Studios machen kurz nach Beginn des neuen Millenniums durch das Rollenspiel *Arx Fatalis* von sich reden. Darüber hinaus entwickelten sie *Dark Messiah of Might and Magic* und schraubten gemeinsam mit einigen Studios von 2K sowie Digital Extremes an *Bioshock 2*. Auch das hochgelobte und gelungene *Dishonored: Die Maske des Zorns* geht auf das Konto der findigen Entwickler aus Frankreich.


Dishonored: Die Maske des Zorns konnte letztes Jahr Erfolge feiern.

MACHINEGAMES

Gründung: 2009
Übernahme: 2010
Standort: Uppsala, Schweden
Spiele: *Riddick*, *Darkness* (Mitarbeit)

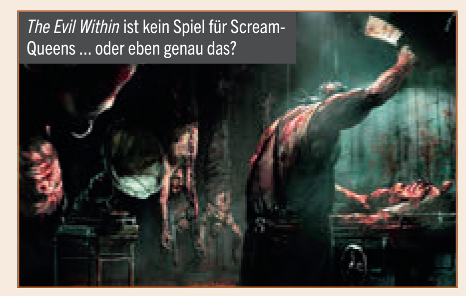
MachineGames ist ein Studio aus Schweden, das von ZeniMax bereits im Folgejahr seiner Gründung aufgekauft wurde. Zuvor hatten die Entwickler aus Uppsala für Starbreeze Studios an *Riddick* und *Darkness* gearbeitet. Momentan arbeitet MachineGames an *Wolfenstein: The New Order*. Der nunmehr neunte Teil soll ein intelligenter Shooter werden und ist der erste, der ohne ein id-Software-Label auskommen muss.


Das neue *Wolfenstein: The New Order* verwendet die id Tech 5 Engine.

TANGO GAMEWORKS

Gründung: 2010
Übernahme: 2010
Standort: Tokio, Japan
Spiele: *Resident Evil*, *Final Fantasy* (Mitarbeit)

Im März 2010 gründete *Resident Evil*-Legende Shinji Mikami Tango Gameworks, im Oktober ging das Studio bereits an ZeniMax. Viele Mitarbeiter des Studios sind Ehemalige von Capcom oder SquareEnix, die ihre Erfahrung nun für ZeniMax einbringen. Momentan arbeiten die Japaner an *The Evil Within*, einem Survival-Horror-Game, welches dem Genre wieder neues Leben einhauchen soll. Wir sind gespannt!


The Evil Within ist kein Spiel für Scream-Queens ... oder eben genau das?

Vor 10 Jahren

Dezember 2003

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.



▶ Die dickste Ausgabe des Jahres gibt es traditionsgemäß zum Weihnachtsgeschäft. Nicht etwa weil zu dem Zeitpunkt die meisten Spiele erscheinen, sondern weil sich die 268 Seiten zusammengerollt prima als Ersatz für Knecht Ruprechts Rute eignen.

Geheimtipps noch und nöcher

Im Test: Liebhaberspiele, die sich grottenschlecht verkauften

Es gibt sie immer wieder, diese nicht ganz perfekten Spiele, die sich weder millionenfach verkaufen noch Top-Wertungen absahnen, aber von einer eingeschworenen Fan-Gemeinde ins Herz geschlossen werden. Und so erinnern wir uns auch zehn Jahre nach dem Test in PC Games noch gerne an *Silent Storm*, den geistigen Nachfolger zu *Jagged Alliance 2* mit zerstörbarem Terrain und anspruchsvollen Rundengefechten. An *XIII*, einen kühnen Thriller aus der Ego-Perspektive, der Cel-Shading-Grafik am PC etablierte und seine Comic-Wurzeln stolz zur Schau stellte. Und an *Der Tempel des elementaren Bösen*, ein Party-Rollenspiel im Stil von *Baldur's Gate 2* mit bockschweren Taktikkämpfen und komplexem Charaktersystem.


SILENT STORM



XIII


DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

Original und Kopie

Rossis unehelicher Sohn meldet sich!

Gut, die Frage der Verwandtschaft zwischen unserem Leserbriefonkel und PC-Games-Fan Jens wurde nie offiziell geklärt, aber die optische Ähnlichkeit ist verblüffend und ein wenig beängstigend. Allein der Gedanke, dass es zwei Rossis auf Erden geben könnte, jagt uns einen Schauer über den Rücken!



Handy-Sturm im Wasserglas

Das N-Gage als Game-Boy-Konkurrent? Haha!

2003 ist Nokia noch ein Gigant im Geschäft mit Mobiltelefonen. Das Spiele-Handy N-Gage gerät kurz darauf aber zum phänomenalen Flop. Als die Redaktion das Zwitter-Gerät mit dem ulkigen Äußeren und seine wenigen Starttiteln (etwa *Tomb Raider* und *Tony Hawk's Pro Skater*) unter die Lupe nimmt, ist das noch nicht zu ahnen. Genauso wenig wie der Siegeszug der Smartphones Jahre später, auf den Nokia viel zu spät aufspringt.


Aktuell Handy-Spiele

Spiele-Handys

Mit fast jedem aktuellen Mobiltelefon können Sie auch aufwendige Handy-Spiele genießen. PC Games verrät Ihnen, worauf Sie achten müssen und wie Sie die Spiele auf Ihr Handy laden.

Spiele aus dem Internet

Aktuelle Handy-Spiele

Plasma Inferno

Anno 1503

Infernal G

Dust N Dirt

Technik-Check: Aktuelle Spiele-Handys im Vergleich

1) Strom-Anschluss
Dieser Anschluss ist wichtiger, als Ihnen lieb ist, denn Sie brauchen ihn oft, um den Akku aufzuladen.

2) USB-Anschluss
Über das USB-Kabel kopieren Sie MP3-Dateien direkt auf die eingelegte Speicherkarte.

N-Gage-Käufern spendiert Nokia ein edles Stereo-Headset. Für den Radio-Einsatz müssen Si es aber anschließen, weil es als Antenne di

38

PC Games Dezember 2003

Alte Bekannte

Genre-Wunschkonzert

In zehn Jahren geht so mancher Wunsch in Erfüllung. Auch jene, die wir 2003 in unserer Aktuelles-Strecke auflisten: An guten (deutschen) Adventures herrscht inzwischen kein Mangel, Weltraum-Enthusiasten freuen sich auf *Star Citizen*, *X Rebirth* sowie *Elite: Dangerous* und dank Kickstarter sprießen jede Woche neue Rundenstrategie-Spiele aus dem Boden, aktuell etwa der *Battle Isle*-Klon *Battle Worlds: Kronos*.

Die 10 meistgewünschten Oldie-Genres

1 Adventure — Beispiele: Monkey Island, Simon the Sorcerer



Bis auf wenige Lichtblicke wie das letztes Jahr erschienene **Runaway: A Road Adventure** sind die klassischen Abenteuerspiele nahezu ausgestorben. Ob **Baphomets Fluch 3** oder **Tony Tough** ein Revival der Adventures einleiten können?

2 Weltraum-Action — Beispiele: Wing Commander, Freespace



Der Weltraum: gähnende Leere. So oder ähnlich sind derzeit die Aussichten der Fans actiongeladener Weltraumopern. **Freelancer**, entworfen vom **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts, war in vielen Jahren der einzige Lichtblick in diesem darbenden Genre.

3 Runden-Strategie (-Taktik) — Beispiele: Panzer General, Jagged Alliance



Hexfelder sind out. Da gibt es nichts dran zu rütteln. Aber dass Runden-Strategie- und -Taktikspiele trotz des gemächlichen Spielablaufs mächtig spannend sein können, beweist das in dieser Ausgabe getestete **Silent Storm** (ab Seite 94).

4 Echtzeit-Strategie — Beispiele: Command & Conquer, Warcraft



Nanu? Echtzeit-Strategie ist doch alles andere als ausgestorben? Stimmt, aber klassische Vertreter ohne Rollenspiel-, Adventure- oder Action-Anteile sind in der Tat selten geworden. Wir fordern: Mehr Strategie, weniger Abenteuer.

5 Simulation — Beispiele: Falcon, Silent Service



Um kaum ein anderes Genre ist es so still geworden wie um die Simulationen. Dabei gehörten Spiele wie **Strike Commander**, **TFX** oder **Strike Eagle** einst zu den absoluten Topsellern. Wer erweckt die Simulationen wieder zum Leben?

Netzkriminalität

Ein Deutscher klaut die Beta-Version von *Half-Life 2*

Mittels eines Software-Wurms entwendet ein Unbekannter den Source-Code von *Half-Life 2* – direkt von den Valve-Servern in Seattle. Der Dieb strickt daraus eine spielbare Version, die sich rasend schnell verbreitet. Studio-Chef Gabe Newell spannt die Fans für die Suche nach dem Übeltäter ein. Mit Erfolg: Am 7. Mai 2004 wird der deutsche Hacker Axel G. verhaftet. Heute bereut er die Tat: „Es tut mir leid. Valve ist mein Lieblingsentwickler und ich werde ihre Spiele immer kaufen."

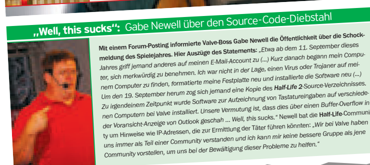

Aktenzeichen XY ... Half-Life 2

Verspätet, verraten, verloren: **Der unfertige Programm-Code von Half-Life 2 wurde von Hackern geklaut** – mit weitreichenden Folgen für die Veröffentlichung des spektakulären Actionspiels.

VIDEO AUF DVD

US-Korrespondent Heinrich Lenhardt besuchte auf Einladung von Ati und Valve die Gefängnisinsel Alcatraz. Zu diesem Zeitpunkt war der **HL 2**-Klau noch nicht bekannt.

Die Diebe brauchten weder Fluchtwagen noch Strumpfmaske. Statt einen Nachtwächter zu bestechen, schmuggelten sie einen Software-Spion ins Firmennetzwerk von Valve ein. Als die Tat bemerkt wurde, hatten die Halunken bereits einen wesentlichen Teil der Programmdaten von **Half-Life 2** direkt von den Entwickler-Computern gesaugt. Gefahndet wird nicht nach einem Fluchtwagen, sondern nach IP-Adressen, um die Identität der Klauer zu entschleiern.


„Well, this sucks": Gabe Newell über den Source-Code-Diebstahl

Mit einem Forum-Posting informierte Valve-Boss Gabe Newell die Öffentlichkeit über die Schockmeldung des Spielejahres. Hier Auszüge des Statements: *„Etwa ab dem 11. September dieses Jahres griff jemand anderes auf meinen E-Mail-Account zu (...) Kurz danach begann mein Computer, sich merkwürdig zu benehmen. Ich war nicht in der Lage, einen Virus oder Trojaner auf meinem Computer zu finden, formatierte meine Festplatte neu und installierte die Software neu (...) Um den 19. September herum zog sich jemand eine Kopie des* ***Half-Life 2****-Source-Verzeichnisses. Zu irgendeinem Zeitpunkt wurde Software zur Aufzeichnung von Tastatureingaben auf verschiedenen Computern bei Valve installiert. Unsere Vermutung ist, dass dies über einen Buffer-Overflow in der Voransicht-Anzeige von Outlook geschah ... Well, this sucks."* Newell bat die **Half-Life**-Community um Hinweise wie IP-Adressen, die zur Ermittlung der Täter führen könnten: *„Wir bei Valve haben uns immer als Teil einer Community verstanden und ich kann mir keine bessere Gruppe als jene Community vorstellen, um uns bei der Bewältigung dieser Probleme zu helfen."*

Legendäre Action-Kracher

Zwei große Namen im Test



Der *Call of Duty*-Serie wird ja gerne Ideenlosigkeit vorgeworfen und das nicht von ungefähr: Selbst das erste Spiel der Reihe ist nur ein Abklatsch des damaligen Genre-Spitzenreiters *Medal of Honor*. Kein Wunder, schließlich stammt es von denselben Entwicklern, wenn auch unter neuer Flagge (der von Activision). Die bombastischen Massenschlachten begeistern die Tester dennoch. Besser kommen nur die ultracoolen Bullet-Time-Gefechte aus *Max Payne 2* weg. Dessen düsterer Film-noir-Atmosphäre hätte Dirk Gooding am liebsten einen Oscar verliehen.

Logitech und die Kettensäge

Sind doch alles Spießer...



▶ Heute wissen wir, dass Frauen selten hochhackige Schuhe und Mini-Rock beim Spielen tragen und noch seltener mit einer Kettensäge hantieren. Es sei denn, sie spielen *Doom*.

In *Operation Flashpoint* dürfen wir neben der Rolle des Infanteristen auch Piloten und Schützen spielen.

MEISTERWERKE

Operation Flashpoint

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Torsten Lukassen

Der Urvater von *Arma 3* verzückte im Jahr 2001 die Fans von Militärsimulationen – sogar bis heute!

Wir schreiben den Juni des Jahres 2001: Die Türme des World Trade Centers ragen noch in den Himmel und der frischgebackene Berliner Bürgermeister Klaus Wowereit prägt das geflügelte Wort „... und das ist auch gut so!“. Nach Arthur C. Clarke sollten wir uns zwar eigentlich schon auf dem Weg Richtung Jupiter befinden, aber immerhin schickt sich die Menschheit gerade zum Aufbruch in das Digitale Zeitalter an.

Der Hit des Jahres

Über die Bildschirme der Zocker flimmern Perlen wie *Civilization 3* oder *Gothic* – und eben *Operation Flashpoint*, das Erstlingswerk des tschechischen Entwicklers Bohemia Interactive. Den Böhmen gelingt gleich der große Wurf: Auf riesigen Karten vereinen sie Gefechte zu Wasser, zu Lande und in der Luft und schaffen so ein einziges virtuelles Gefechtsfeld. Bis dato gab es zwar Shooter vor militärischem Hintergrund, ebenso Panzer- oder Flugzeugsimulationen – aber alles multiplayerfähig aus einem Guss zu präsentieren, und noch einen unvergleichlich potenten Missions-Editor obendrauf zu setzen: das war neu. *Operation Flashpoint* zog uns sofort in seinen Bann und ließ uns bis heute nicht mehr los.

Intensive Kampagne

Eine umfangreiche Kampagne von einer Spieldauer, die heutzutage keine Selbstverständlichkeit mehr ist, krönt den Titel. Als G.I., wie die USA ihre gewöhnlichen Fußsoldaten nennen, erleben wir die Invasion der Sowjets in ein friedliches, fiktives Land, in dem US-Truppen stationiert sind. Nach dem ersten Schock formt sich der Widerstand, und im Laufe der Zeit dürfen wir auch in Hubschrauber klettern und in Panzern durchs Gelände rattern. Dramaturgisch nahezu perfekt und betont realistisch, war dies eine teils beklemmende, aber stets intensive Erfahrung für Spieler.



Operation Flashpoint verfügt über eine Sichtweite von simulierten 5.000 Metern.



Ein „Vulcan“ Flugabwehrgeschütz auf M103 Lafette nimmt einen Mi-24 Hubschrauber ins Visier.



Die detaillierte Cockpit-Ansicht am Platz des Bordschützen eines „Hind"-Angriffshubschraubers.



Operation Flashpoint bot einen bis dato unerreichten Detailgrad bei den Fahrzeugen.

Leistungsfähiger Editor
OFP, wie das Spiel kurz genannt wird, spielte seine wirklichen Stärken jedoch nur im Verbund mit Kumpels aus. Der Missionseditor beschränkte sich nicht alleinig auf das stumpfe Platzieren von Einheiten im Gelände, er brachte auch gleich eine leicht-verständliche Scriptlanguage aufs Parkett. Wenn auch die Scriptbefehle manchmal etwas unlogisch erschienen und selbst ein klitzkleiner Fehler in der Syntax zu abenteuerlichen Ergebnissen führte, bekamen Spieler so ein leistungsfähiges Tool zur Gestaltung eigener Inhalte an die Hand. Das ist bis heute keine Selbstverständlichkeit. Die ratz-fatz entstandene Community ließ sich auch nicht lange bitten und bot schon bald die ersten realistischen Modelle für Fahrzeuge, Waffen und Uniformen an. Die Foren wurden mit Missionen und Kampagnen geradezu überschwemmt.

Modding ohne Ende
Findige Modder transponierten den Stoff, der ja eigentlich im Kalten Krieg spielte, kurzerhand in andere Ären: Vietnam-Konflikt, Zweiter Golfkrieg und natürlich auch in den obligatorischen Zweiten Weltkrieg. Durch die Bank waren die selbsterstellten Inhalte der Spieler dabei von guter bis sogar grandioser Qualität, wenn sich auch nicht alle Mods miteinander vertrugen.

Aber auch Bohemia selbst lag trotz des großen kommerziellen Erfolgs nicht auf der faulen Haut und schob (noch im selben Jahr!) zunächst eine Kampagne aus Sicht der Sowjets nach; im Jahr darauf durften die Spieler eine dynamische Kampagne aus Sicht des lokalen Widerstandes nachspielen.

***OFP* im Netzwerk**
Unvergessen bleiben die LAN-Partys mit Freunden in der Heimat oder den Kommilitonen im Studentenwohnheim. Da die engen Buden meist nicht mehr als zwei Rechner pro Zimmer zuließen, wurden auch schon mal Kabel aus dem Fenster gehängt, um sich mit dem Stockwerk darunter zu verbinden. So wurde eben aus der Not eine Tugend gemacht und Teams gebildet, die in selbsterstellten Missionen gegeneinander spielten. Wenn die Eltern im Urlaub waren, wurden die Häuser kurzerhand komplett requiriert, so waren dann auch Partien von 16 Spielern möglich. In Zeiten, wo Spieler mit Modems ins Internet gingen und ISDN mit Bündelung als höchstes der Gefühle galt, waren die kurzen Pings des 10BASE2-Netzwerkes mit BNC-Anschlüssen und einer Übertragungsrate von 10 Mbit/s eine echte Offenbarung für die Multiplayer-Erfahrung.

In den Fahrzeugen konnten mehrere Spieler gleichzeitig Platz nehmen, und so entwickelten sich hitzige Panzerschlachten und ganze Operationen von verbundenen Waffen, natürlich bis in die späten Morgenstunden hinein. Da man die Fahrzeuge am besten mit Joysticks bediente und damals noch Röhrenmonitore vorherrschten, wurde der Platz auf dem Schreibtisch schon mal recht eng.

Verrückte Hardwareanforderungen
Operation Flashpoint war ein echter Hardwarefresser, der Sichtweiten von bis zu fünf Kilometer und Texturauflösungen von 4096x4096 Pixeln erlaubte. Das war mit den Maschinen kurz nach der Jahrtausendwende jedoch nicht zu realisieren, selbst eine mit sagenhaften 32MB bestückte GeForce 256 musste schwer schlucken, und auch damals hochmoderne Prozessoren wie der Pentium 4 mit rasanten 1.3 GHz degenerierte zur Schnecke. Erst mehrere Jahre später sollten Rechner zum Standard werden, welche die Möglichkeiten von *OFP* vollständig ausschöpften.

Nachfolger
Nach den besagten, offiziellen Erweiterungen wurde es in Hinsicht auf Inhalte der Entwickler still um *OFP* – wenn auch Bohemia Interactive noch Jahre später offizielle Patches für das Spiel zur Verfügung stellte. Das beeindruckte die Mod-Szene jedoch wenig, einige hartnäckige Zeitgenossen schrauben tatsächlich bis heute an *Operation Flashpoint.* Erst 2006 erschien der Nachfolger, der aus Gründen von Querelen bei der Lizenz *Armed Assault* hieß – kurz: *ArmA*. Die Namensrechte lagen nämlich beim damaligen Publisher Codemasters, der sich einige Jahre später ebenfalls, aber recht erfolglos, an zwei Nachfolgern versuchte. Den Enkel von *Operation Flashpoint*, nämlich *Arma 3*, findet ihr im Test auf Seite 78. Der Titel setzt die Tradition des Großvaters in jeder Hinsicht fort – leider auch in Bezug auf Bugs.

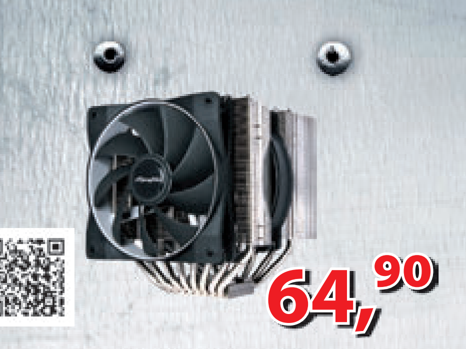
TORSTEN ERINNERT SICH:



Operation Flashpoint ist ganz klar einer der Meilensteine der Videospielgeschichte. Mehrere spannende und umfangreiche Kampagnen, realistische Einheiten und eine bombastische Engine, die Operationen im großen Sitl erlaubt, waren weg- und richtungsweisend. Wie leistungsfähig und offen *Operation Flashpoint* tatsächlich ist, ging mir erst später auf – zunächst musste ich nämlich seitenweise Scriptbefehle lernen. Erst nachdem diese Schwelle überwunden war, begriff ich in ganzer Tragweite, welche Möglichkeiten das Spiel bot. Noch heute gibt es ein Verzeichnis auf meiner Festplatte, in welchem teils 12 Jahre alte Missionen schlummern und auf eine Umsetzung in *Arma 3* warten.

www.alternate.de

Hardware | PC, Notebook & Tablet | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Haushaltsgeräte | Heim & Garten



Alpenföhn K2

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 146x160x154 mm
- acht Heatpipe-Verbindungen
- 120-mm-Lüfter und 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5E



Alpenföhn Gotthard

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 147x155x167 mm
- sechs Heatpipe-Verbindungen
- 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5A



Alpenföhn Sella

- CPU-Kühler • für Sockel AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156
- Abmessungen: 105x129x178 mm
- drei Heatpipe-Verbindungen
- 92-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE59

Alpenföhn®

Bärenstarke Leistung für Ihre CPU!



Alpenföhn Brocken 2

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 146x165x100 mm
- fünf Heatpipe-Verbindungen
- 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE60











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01806-905040* | mail@alternate.de

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen



Systea Gamer V2/GTX770 W8-64

- Intel® Core™ i5-4670K Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770 • 8 GB DDR3-RAM
- 120-GB-SSD, 1000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 8 64-Bit (OEM)

S7IYE7



Acer Aspire V3-772G-747a161.26TBDWakk

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4702MQ Prozessor (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M • 16 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD, 1000-GB-HDD • Blu-ray-Brenner
- HDMI, VGA • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8C4U



EIZO FORIS FG2421-BK

- LED-Monitor • 59,8 cm (23,5") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit • Dynamischer Kontrast: 15.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- DisplayPort, DVI-D (HDCP), HDMI, 2x USB 2.0, Audio

V5LE75



Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermaus • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56



QPAD MK-85 MX-Black Switch

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Tasten
- 105 Tasten plus Multimediatasten
- Tastenbeleuchtung • Audioanschlüsse
- USB 2.0-Hub • USB

NTZQ09



Sharkoon Bulldozer green edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXSC2



MS-TECH X4 Crow²

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Cardreader
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5N





Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-2800 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX28C12T2K2/8X
- Timing: 12-14-14-31
- DIMM DDR3-2.800 (PC3-22.400)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF7R70

Windows 8

8.1 Pro Windows Microsoft

124,90

Microsoft Windows 8.1 Pro

- Betriebssysteme-Software
- Windows 8 wurde von Grund auf neu entwickelt, um den Anwender in den Mittelpunkt zu stellen
- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion

YOBMJF02



Antec H_2O 650

- extra große Pumpe im Radiator integriert
- bereits befülltes, in sich geschlossenes CPU-Wasserkühlungssystem (keine Wartung notwendig)
- PWM Lüfter (temperaturabhängige Drehzahl)
- LED zur Temperaturkontrolle auf CPU-Kühler
- universelles CPU-Mounting-System (passt für jeden Sockel)

HXLV5A00



Lian Li PC-A05FNB

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: USB 2.0, USB 3.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL2D

ZOTAC It's Time to Play
AMP! EDITION

319,–

ZOTAC GeForce GTX 770 AMP! EDITION

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.150 MHz (Boost: 1.202 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 1.536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTZ2



EVGA GeForce GTX 780 Ti SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
- 980 MHz Chiptakt (Boost: 1.046 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2.880 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZK



HARDWARE 12/13

VIEL LEISTUNG FÜR VIEL GELD

GEFORCE GTX 780 TI: NVIDIAS TOPKARTE FÜR SPIELER

Am 7. November präsentierte die kalifornische Chipschmiede Nvidia ihre neue Speerspitze. Die Geforce GTX 780 Ti, so der Hersteller, sei die „beste GPU für Spieler" – eine Erklärung für den hohen Einstandspreis von rund 650 Euro? Wir haben in Kooperation mit unseren Kollegen von der PC Games Hardware geprüft, ob AMDs Radeon R9 290X (siehe Artikel „Preisknüller von AMD") schon wieder entthront ist.

Mit einer voll ausgebauten GK110-GPU, 2.880 aktiven Shader-ALUs und einem GPU-Boost auf bis zu 1 GHz ist die GTX 780 Ti das, was viele Spieler schon Ende 2012 erwarteten. Nvidia nutzte die Zeit für eine Überarbeitung der GPU, der neue GK110-B1 lässt sich laut aktuellem Stand besser übertakten als sein Vorgänger A1. Dazu gibt's 3 GByte des schnellsten GDDR5-Speichers mit einer Datenrate von effekiv 7 GHz, womit die Geforce GTX 780 Ti über einen 9,5 Prozent höheren Speicherdurchsatz als die Radeon R9 290X verfügt – das AMD-Produkt bietet jedoch die höhere Rechenleistung (5,63 vs. 5,35 Tera-FLOPS) und insgesamt 4 GByte RAM. In der Praxis liefern sich die beiden High-End-Karten ein Kopf-an-Kopf-Rennen, der PCGH-Leistungsindex bescheinigt über 15 Spiele einen Gleichstand; einen Auszug der Testwerte finden Sie in der Tabelle. Gravierende Unterschiede sind bei der Lautstärke zu verzeichnen, hier punktet Nvidia mit einer maximalen Lautheit von 4,6 Sone. Dieses Niveau erreicht die 290X nur im „Quiet Mode" (4,4 Sone), arbeitet dann jedoch langsamer als die 780 Ti – im „Uber Mode" messen wir sehr laute 9,6 Sone. Fazit: Die GTX 780 Ti mag sehr teuer sein, liefert jedoch keine ernsthaften Kritikpunkte. *(rv)*

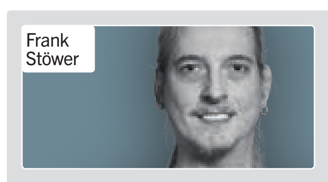
Info: http://www.nvidia.de


GTX 780 Ti: die Platine



GTX 780 Ti mit Kühler

Grafikkarte/Leistung	Anno 2070 (DX11 + FXAA)		Battlefield 4 (DX11, 4x MSAA)		Crysis 3 (DX11, 4x SMAA)		Grid 2 (DX11, 4x MSAA)		Skyrim (DX9 + 4x SSAA)	
	Fps in 1.920 x 1.080	Fps in 2.560 x 1.600	Fps in 1.920 x 1.080	Fps 150 % Res. Scale	Fps in 1.920 x 1.080	Fps in 2.560 x 1.600	Fps in 1.920 x 1.080	Fps in 2.560 x 1.600	Fps in 1.920 x 1.080	Fps in 2.560 x 1.600
Geforce GTX 780 Ti	65,3	38,0	61,5	32,4	53,4	30,6	104,3	70,9	87,9	58,6
Geforce GTX Titan	61,5	35,7	56,2	29,6	50,0	28,3	97,6	66,5	81,0	53,7
Geforce GTX 780	55,8	32,5	51,7	27,5	45,4	26,0	90,7	59,9	72,9	48,3
Radeon R9 290X „Uber Mode"	70,9	42,0	57,4	31,7	49,1	29,9	100,8	72,4	67,4	45,0
Radeon R9 290X „Quiet Mode"	60,9	36,5	52,3	29,5	43,6	26,7	91,8	65,8	59,0	39,3



„*CoD: Ghosts* fordert zu Recht die Grafik-Hardware der Shooter-Fans."

Seit dem 5. November 2013 steht *Call of Duty: Ghosts*, der jüngste Spross der *Call-of-Duty*-Reihe, für den PC sowie die PS3 und Xbox 360 in den Regalen der Spielehändler. Natürlich habe auch ich mir als bekennender PC-Spieler und Fan der Reihe *Ghosts* schon angeschaut. Während sich die spielerischen Neuerungen in Grenzen halten – immerhin gibt es nette Schleichpassagen und einen sehr gut animierten, sehr realistisch agierenden deutscher Schäferhund als tierischen Begleiter –, hat sich bei der Technik und hier vor allem grafisch eine ganze Menge getan. Die DX11-Features Tessellation und HBAO+ werten die Optik deutlich auf und mit Parallax-Occlusion-Mapping versehene Oberflächen wirken sehr plastisch. Selbst bei der Beleuchtung sowie den Partikel- und Physik-Effekten macht *CoD: Ghosts* einen großen Schritt nach vorne. Die Kehrseite der Medaille sind die neue 64-Bit-Engine, fehlende Fallback-Modi für DX9-/10-Grafikkarten, mindestens 6 Gigabyte Arbeitsspeicher sowie 2 Gigabyte Video-RAM. Im Gegensatz zu anderen PC-Spielern, die sich in diversen Foren über die für einen Titel der *CoD*-Serie unverhältnismäßig hohen Hardware-Anforderungen sowie die schlechte Performance älterer Grafikkarten mit lediglich 1 Gigabyte Videospeicher (beispielsweise die GTX 560 Ti/570 oder HD 6870) beschweren, gehen für mich die Hardware-Anforderungen in Anbetracht der neuen, sichtbar verbesserten Optik voll in Ordnung. Ich finde es gut, dass *Ghosts* massiv neue DX11-Rendertechniken nutzt, da ist es nur fair, dass für die optimale Optik eine flotte Grafikkarte der aktuellen Generation (GTX 770/780 oder HD 7970/R9 290) benötigt wird. Als PC-Spieler muss man halt nach zwei oder drei Jahren auch mal aufrüsten ;-)

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMD-CENTURIONS BEZAHLBAR

Der Preis der auf der Vishera-Architektur basierenden Sockel-AM3+-Prozessoren FX-9590 und FX-9370 ist auf 270 respektive 200 Euro gefallen. Die beiden 220-Watt-CPUs waren als OEM-Modelle angekündigt, gelangten jedoch schnell in den Einzelhandel.

Info: www.pcgameshardware.de/fx9590preis

EINSTEIGER-TIPP: FUNC KB-460

Wer für günstige 80 Euro in die Welt der mechanischen Spielertastaturen einsteigen will, sollte sich das KB-460 von Func einmal genauer ansehen. Zur Ausstattung des KB-460 gehören eine Beleuchtung (vier Helligkeitsstufen/Dimm-Funktion), sechs Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F-Tasten), ein Speicher für fünf Profile (10 Makrobelegungen pro Profil) sowie zwei USB-2.0-Anschlüsse. Höhenverstellung und Handballenablage garantieren eine sehr gute Ergonomie. Die roten Cherry-MX-Schalter sind linear (45 g Aktivierungsdruck) und lassen sich schnell hintereinander betätigen.

Info: www.pcgh.de/preis/1011822

KEINE AUDIO-CDS AUF DER PS4

Nachdem Sony bekannt gab, die PS4 unterstütze weder externe Laufwerke noch Audio-CDs, MP3-Dateien oder die DLNA-Funktionalität, bestätigte Konkurrent Microsoft auf Anfrage von penny-arcade.com, dass die Xbox One immerhin einen Support für Musik-CDs und Netzwerk-Streams biete. Bei der Wiedergabe von MP3-Dateien jedoch müssten Besitzer der Xbox One auf die „Wiedergeben auf"-Funktion des Windows Media Players mithilfe von Windows-Phone-Geräten oder Windows-PCs ab Windows 7 zurückgreifen. Audio CDs lassen sich abspielen, aber nicht rippen.

Info: www.penny-arcade.com

Anzeige

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX770-Edition

- Intel Core i5-4570
- Nvidia Geforce GTX 770
- 128 GB SSD (ADATA)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION

Den Launch von Intels neuer CPU-Generation mit dem Namen Haswell haben die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware genutzt und diesen neuen Komplett-PC konfiguriert. Verbaut wird dabei der Intel Core i5-4570. Auch die Geforce GTX 770 ist brandneu und kommt in diesem PC-Games-PC erstmals zum Einsatz. Generell wurde bei der Komponentenauswahl viel Wert auf ein leises Betriebsgeräusch gelegt.



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate



Preisknüller von AMD

Von: Carsten Spille/Raffael Vötter

Überraschung beim Test der neuesten High-End-Karte von AMD: Die R9 290X entpuppt sich als wahrer Janus und präsentiert uns ihre zwei völlig verschiedenen Gesichter.

Das neue Topmodell von AMD geizt wahrlich nicht mit Superlativen. Es ist der größte Grafikchip, den AMD je entworfen hat, er bietet einen 512 Bit breiten Speicherbus, welcher 320 Gigabyte pro Sekunde überträgt, 5,6 TFLOPS Rechenleistung sowie 64 Gigapixel Füllrate. Enorme Werte – und doch verlangt AMD für den Vollausbau alias Radeon R9-290X lediglich 475 Euro. Eine abgespeckte Version, der neben ein wenig (Boost-)Takt auch vier Compute-Units sowie das X im Namen fehlen, wird zu einem Preis von rund 350 Euro offeriert. Da die R9-290 gegen die Geforce GTX 770 antritt, ist dieser Preis auf jeden Fall gerechtfertigt. Wir prüfen für euch beide Modelle auf Her(t)z und Nieren und stellen im Anschluss weitere Partnerkarten mit neuen Versionen der bewährten Chips Tahiti (R9-280X) und Pitcairn alias Curacao (R9-270X) vor.

290X: DIE BEIDEN BIOS-MODI

Das ab Werk aktivierte „Quiet"-BIOS stellt im Catalyst Control Center als Maximum eine Lüfterdrehzahl von 40 Prozent des PWM-Impulses ein, der „Uber"-Modus hingegen eine von 55 Prozent. Laut AMD ist das der einzige relevante Unterschied zwischen den beiden BIOS-Modi, doch das ist nur die halbe Wahrheit.

Da dank des neuen Powertunes die Parameter Takt, Temperatur, Lüfterdrehzahl und Leistungsaufnahme de facto eine Einheit bilden, ergeben sich aus diesen beiden BIOS-Modi weitreichende Folgen. Kurz zusammengefasst ist der Ablauf wie folgt: Zunächst schraubt die Karte in beiden Modi ihren Takt auf 1 GHz, was nur in extremen Belastungstests nicht gelingt. Danach wird zusammen mit der steigenden Grafikchiptemperatur die Lüfterdrehzahl bis zum jeweiligen Maximum, also 40 respektive 55 Prozent hochgefahren und die Temperatur steigt dabei bis auf 95 Grad Celsius, was laut AMD völlig unbedenklich ist, zumal der Rest der Karte diese Temperatur nicht erreicht. Bereits auf dem Weg dorthin wird der Takt in feinen Schritten gesenkt (und auch wieder angehoben), sodass eine haargenaue Taktangabe unmöglich ist. Am Ende stellt sich dann eine je nach Last (also Spiel) und Umgebungstemperatur unterschiedliche Balance aus Takt und Spannung ein, die der Lüfter mit vorgegebener Drehzahl noch unter 95 Grad Celsius halten kann. Powertune verhält sich wie folgt:

- Versorge den Grafikchip mit maximal 208 Watt (inklusive Wandler, Speicher und Platine ca. 300 Watt).
- Erhöhe den GPU-Takt auf 1 GHz.
- Erlaube nicht mehr als 95 °C Chiptemperatur.
- Halte die PWM-Impulsstärke von 40 % (55 % im Uber-Mode) ein.
- Sind Temperatur und Lüfterdrehzahl am oben genannten Limit, senke die Taktrate auf minimal 727 MHz.
- Wenn die Temperatur dabei nicht sinkt, ignoriere die PWM-Grenze von 40/55 Prozent.
- Wenn die Temperatur nicht sinkt, reduziere Takt/Spannung bis auf 300 MHz/0,916 Volt.
- Wenn alles versagt, schalte nach mehr als einer Sekunde bei 100 Grad Celsius ab.

OBER- UND MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN: SPEZIFIKATIONSÜBERSICHT

Modell	HD 7970 GHz Ed.	R9-280X	HD 7970	GTX 770	R9-270X	HD 7870	R7-260X	HD 7790
Circa-Preis (Euro)	280,-	250,-	240,-	330,-	170,-	160,-	120,-	100,-
Codename/Direct-X-Version	Tahiti XT2/11.2	Tahiti XTL/11.2	Tahiti XT/11.2	GK104/11.0	Curacao XT/11.2	Pitcairn XT/11.2	Bonaire XT/11.2	Bonaire XT/11.2
Chipgröße	365 mm²	365 mm²	365 mm²	294 mm²	212 mm²	212 mm²	160 mm²	160 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	4.313	4.313	4.313	3.540	2.800	2.800	2.080	2.080
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.048/32/128	2.048/32/128	2.048/32/128	1.536/8/128	1.280/20/80	1.280/20/80	896/14/56	896/14/56
Raster-Endstufen (ROPs)	32	32	32	32	32	32	16	16
GPU-Basistakt (Megahertz)	1.000	950	925	1.046	1.050	1.000	1.100	1.000
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	1.050	1.000	925	1.085	1.050	1.000	1.100	1.000
Rechenleistung SP/DP (GFLOPS)*	4.096/1.024	3.891/973	3.788/947	3.213/134	2.688/168	2.560/160	1.971/123	1.792/112
Durchsatz Pixel/Texel (GPixel/s)	32,0/128,0	30,4/121,6	29,6/118,4	33,5/133,9	33,6/84,0	32/80	17,6/61,6	16/56
Dreiecksdurchsatz (Mio./s)	2.000	1.900	1.850	4.184	2.100	2.000	2.200	2.000
Takt Grafikspeicher (Megahertz)	3.000	3.000	2.750	3.506	2.800	2.400	3.250	3.000
Speichergeschwindigkeit (Gbps)	6,0	6,0	5,5	7,0	5,6	4,8	6,5	6,0
Speicheranbindung (parallele Bit)	384	384	384	256	256	256	128,0	128,0
Speicherübertragungsrate (GB/s)	288,0	288,0	264,0	224,3	179,2	153,6	104,0	96,0
Übliche Speichermenge (Megabyte)	3.072	3.072	3.072	2.048/4.096	2.048	2.048	2.048	1.024
PCI-Express-Stromanschlüsse	1x 6- & 1x8-polig	1x 6- & 1x8-polig	1x 6- & 1x8-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	1x 6-polig
Nennleistung Leerlauf/Last (TDP)	15/250 Watt**	15/250 Watt**	15/210 Watt**	K. A./230 Watt	K. A./180 Watt**	K. A./175 Watt**	K. A./115 Watt**	K. A./85 Watt**

*Bei Basistakt **Typische Leistungsaufnahme laut Hersteller

HIGH-END-GRAFIKKARTEN: SPEZIFIKATIONSÜBERSICHT

Modell	R9-290X	R9-290	GTX Titan	GTX 780
Circa-Preis (Euro)	475,-**	350,-	840,-	530,-
Codename	Hawaii XT	Hawaii Pro	GK110	GK110
Direct-X-Version	11.2	11.2	11.0	11.0
Chipgröße	438 mm²	438 mm²	550 mm²	550 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	6.200	6.200	7.100	7.100
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.816/44/176	2.560/40/160	2.688/14/224	2.304/12/192
Raster-Endstufen (ROPs)	64	64	48	48
GPU-Basistakt (Megahertz)	727 (inoffiz.)	727 (inoffiz.)	837	863
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	1.000	947	876	902
Rechenleistung SP/DP (GFLOPS)*	5.632/704	4.849/606	4.709/1.570	4.156/173
Durchsatz Pixel/Texel (GPixel/s)*	64,0/176,0	60,6/151,5	35,0/196,2	36,1/173,2
Dreiecksdurchsatz (Mio./s)*	4.000	3.788	6.132	5.412
Takt Grafikspeicher (MHz)*	2.500	2.500	3.004	3.004
Speichergeschwindigkeit (Gbps)	5,0	5,0	6,0	6,0
Speicheranbindung (parallele Bit)	512	512	384	384
Speicherübertragungsrate (GB/s)	320	320	288,4	288,4
Übliche Speichermenge (MiB)	4.096	4.096	6.144	3.072
PCI-Express-Stromanschlüsse	je 1x 6-/8-pol.	6+8-/2x 6-pol.	je 1x 6-/8-pol.	je 1x 6-/8-pol.
Nennleistung Last (TDP)	250 Watt	250 Watt	250 Watt	250 Watt

*Bei Boost-Takt, da sonst kaum vergleichbar **UVP: 474, 81 (399 Euro zzgl. 19% MwSt.)

Die beschriebenen Taktanpassungen laufen dabei in 64 feinkörnigen Schritten. Die Radeon R9-290 verfügt zwar über den Dual-BIOS-Schalter, jedoch sind beim Testmuster beide BIOS mit derselben 40-Prozent-Einstellungen bespielt – laut AMD gewollt. Den Board-Partnern steht es später frei zu entscheiden, ob sie ein Backup- oder ein Performance-BIOS hinterlegen wollen.

UNSERE TESTENTSCHEIDUNG

Der Uber-Modus erlaubt im offenen Testaufbau bei kühler Umgebungsluft ein deutlich höheres Taktniveau als der Quiet-Modus innerhalb eines geschlossenen Gehäuses im Sommer. Wir haben daher wie schon bei der Geforce GTX Titan die Karte in zwei verschiedenen Zuständen vermessen. Einmal den Fall, in dem sich die Karte sicherlich nicht nur vereinzelt wiederfinden wird: Eingezwängt zwischen enge Wände, mit einer Ansaugtemperatur von sommerlich warmen 29 Grad Celsius heißt sich die Karte im Quiet-Modus in jedem Spiel 30 Minuten auf, sodass sich die Taktraten einpendeln können. Mit den so ermittelten MHz-Werten lassen wir die Benchmarks („Worst“) das erste Mal durchlaufen.

Der zweite Modus orientiert sich am bestmöglichen Fall (in den Benchmarks mit „Best“ gekennzeichnet): Hier läuft die R9-290X im Uber-Modus fast durchweg mit 1.000 MHz. Das ist bei offenem Betrieb und rund 22 °C Raumtemperatur realistisch und zudem versicherten uns mehrere Boardpartner als Garantieträger, dass dieser Modus vollständig von der Garantie abgedeckt wird, sodass wir ihn in diesem Falle nicht als Übertaktung ansehen. Aus diesem Grund basiert auch der neue Leistungsindex der Kollegen der PC Games Hardware, auf den wir uns im Test immer wieder beziehen, auf der R9-290X im Uber-Modus. Bei der R9-290 sind wir trotz nur eines BIOS ähnlich verfahren. Den besten Fall stellen wir mithilfe eines von der 40-Prozent-Fessel befreiten Lüfters sicher, sodass die Karte ihre 947 MHz Boost-Takt nahezu durchgehend halten kann. Der Worst Case findet wiederum mit Aufheizen und bei erhöhter Raumtemperatur statt. Die erzielten Durchschnittstakte lagen dabei zwischen 662 und 880 Megahertz.

DIE LEISTUNGSANALYSE

Im Quiet-Modus kann sich die Radeon R9-290X trotz automatischer Taktabsenkung in den 850-MHz-Bereich vor Nvidias Geforce GTX 780 setzen: Im PCGH-Leistungsindex, welcher 15 Spiele in Full HD und 2.560 x 1.600 Pixeln verrechnet, steht es 87,3 zu 83,1 Prozentpunkte, wobei die R9-290X im Uber Mode die 100-Prozent-Basis stellt. AMD bewirbt die 290X nicht umsonst mit ihrer 4K-Tauglichkeit, denn trotz deutlicher Verbesserungen am Front-End glänzt Hawaii vor allem in hohen Auflösungen – wie alle AMD-GPUs der vergangenen Jahre. In 1.920 x 1.080 oft hinter der GTX Titan, tauscht sie in 2.560 x 1.600/1.440 mit ihr den Platz und verharrt spätestens in 3.840 x 2.160 alias Ultra HD bei allen Benchmarks immer an erster Stelle.

GRAD, WATT, SONE: REICHLICH

Unter der mattschwarzen Kühlerhaube befinden sich ein Radiallüfter sowie eine geräumige Vapor-Chamber, welche wie auch eine komplett abdeckende Metallplatte Kontakt zu den Hitzequellen aufnimmt. Wie es sich für ein Direct-Heat-Exhaust-Design (DHE) gehört, presst der Radiallüfter das Gros der Abwärme aus dem Gehäuse.

Mit einem von uns gemessenen Maximalverbrauch von bis zu 290 Watt (*Anno 2070*) werden sowohl Nvidias Geforce GTX Titan als auch die GTX 780 überboten; nur stark übertaktete GTX-780-Designs wie die Evga Classified und MSI Lightning wildern ebenfalls in diesem Watt-Territorium. Immerhin gilt diese Aussage für den Uber-Modus, bei dem die Radeon R9-290X im Mittel über alle Indexspiele der Kollegen von der PCGH beinahe zehn Prozent schneller arbeitet als Referenz-Titanen. Im Quiet-Modus, bei dem sich die Karte regelmäßig auf einen Wert um 850 MHz +/- 20 MHz drosselt und damit immer noch meist vor der Geforce GTX 780 landet, sind gemäßigtere 250 Watt zu verzeichnen, sobald die Karte sich auf den niedrigen MHz-Wert und die ebenfalls passend niedrige Spannung von nur knapp über 1 Volt eingeschossen hat – zuvor liegen kurzzeitig jedoch dieselben hohen Verbrauchswerte wie im Uber-Modus an.

Die Lautheit bewegt sich zwischen „laues Lüftchen“ (Leerlauf), „deutlich hörbares, leicht pfeifendes Rauschen“ (Quiet Mode) und

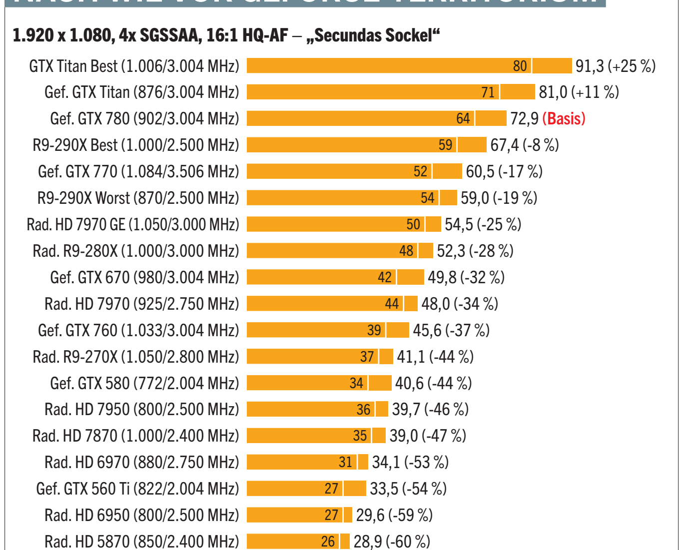
„Orkan“ (Uber-Mode bei warmer Gehäuseluft). Angesichts der erzeugten Abwärme/Verlustleistung ist das nicht verwunderlich. Der Quiet-Modus arbeitet rund ein Drittel lauter als bei GTX 780 und Titan, während der Uber-Modus die unangenehm laute 7970-GHz-Edition erreicht – das ist der Preis, den ihr für Höchstleistung zahlen müsst.

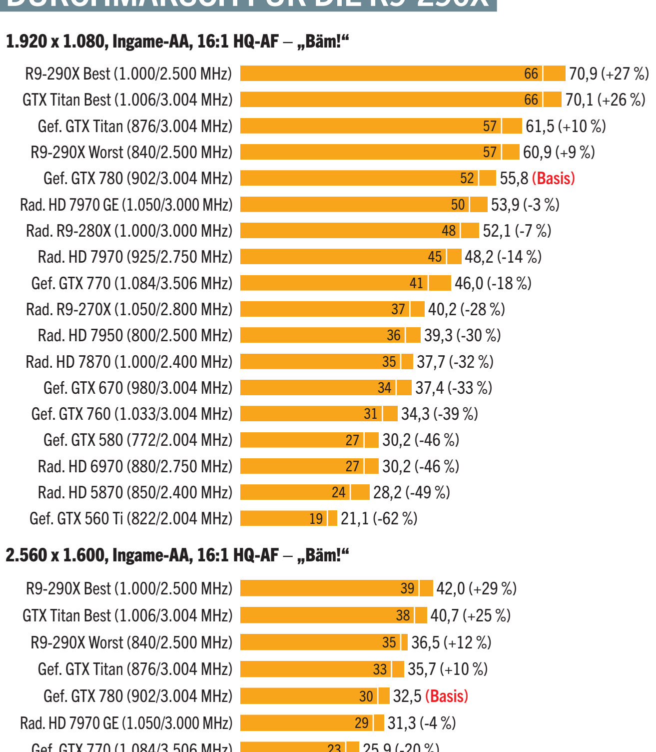
TAKTLOS? NEIN, DANK OC!

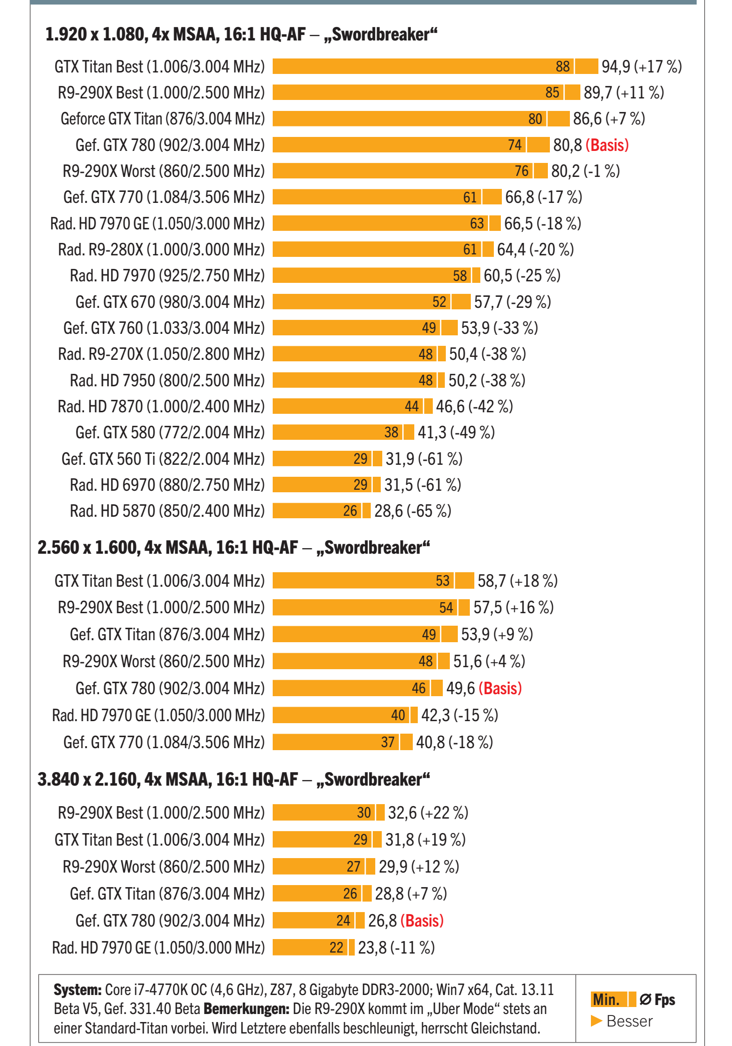
Obgleich AMD von einem taktlosen Produkt spricht, stellen die 1.000 MHz „Bestfalltakt“ den Ausgangspunkt dar – auch beim Übertakten. Im renovierten Overdrive-Fenster des Catalyst Control Centers (CCC) erwartet langjährige AMD-Nutzer zunächst eine Überraschung, denn die lieb gewonnenen Taktregler wurden um eine bunte Grafik erweitert, die – nach kurzer Einlesezeit – beinahe stufenlose Änderungen der Standardwerte von „rot“ (schneller, aber stromdurstiger) in „grün“ (langsamer, aber sparsamer) erlaubt. Die Regler darunter verändern den Takt nur noch prozentual, nicht mehr absolut, das heißt, wenn ihr beim Kerntakt um zehn Prozent nach rechts geht, arbeitet die 290X-GPU im nächsten Spiel mit 1.100 MHz. Darunter befindet sich der Regler für die Lüftersteuerung, mit dem ihr – ebenfalls neu – die maximale anstelle einer fixen Drehzahl einstellt.

Wir vollziehen die Übertaktungstests mit 70 Prozent Lüfterdrehzahl und dem maximalen Powertune-Limit von +50 Prozent via Overdrive im CCC. Mit dem MSI Afterburner dürft ihr noch explizite Taktraten einstellen; die von uns genutzte v3.0.0 Beta 15 versagt jedoch beim Powertune-Limit. Außerdem lässt sich hier auch ein fixer Wert für die PWM-Lüftersteuerung setzen.

Tipp für 290X-Besitzer: Der Grafikspeicher lässt sich höher takten, wenn ihr zuerst ein Spiel startet, die Karte damit in den 3D-Modus ver-

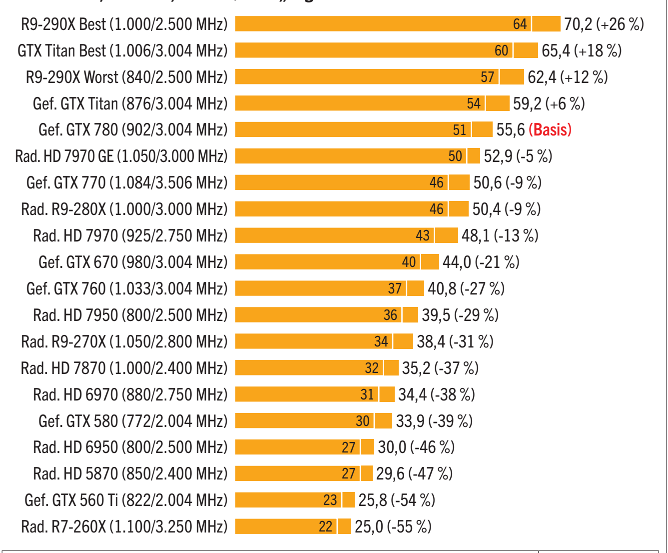






CRYSIS WARHEAD: RUNS BEST ON R9-290X

1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Zug 3.0"



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** Die Radeon R9-290X nimmt als erste Grafikkarte die 60-Fps-Marke in *Crysis Warhead* (alias „Der ewige Benchmark") in Full HD.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

setzt und erst dann den Taktregler betätigt. Ohne diesen Kniff kommt es bei unserem Muster der Radeon R9-290X oberhalb von 3.000 MHz Speichertakt zu starkem Flackern, gefolgt von Abstürzen.

SORGENKIND R9 290 NON-X

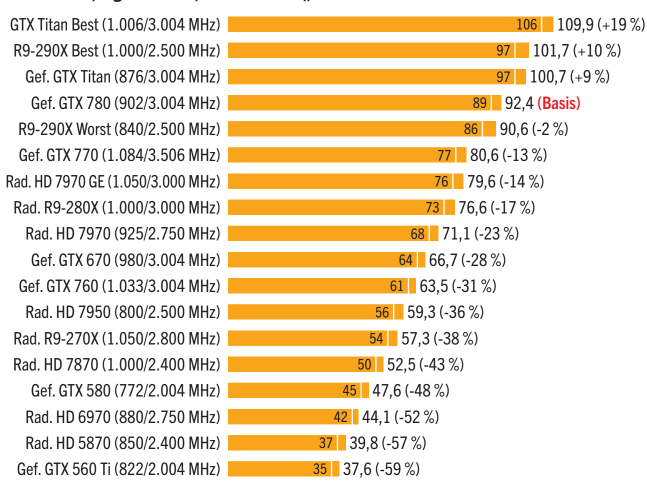
Neben AMDs neuem Grafik-Flaggschiff fand auch noch eine R9-290 ohne X-Anhängsel den Weg in unser Testlabor. Unglücklicherweise leidet das Testmuster an ernsten Temperaturproblemen. Doch der Reihe nach: Die Radeon R9-290 verfügt wie ihre große Schwester über zwei BIOS-ROMs, doch muss sie ohne einen Uber Mode auskommen – 40 Prozent Lüfterdrehzahl und höchstens 4,4 Sone Lautheit sind damit gesetzt. Das Problem: Selbst im Freiluftaufbau auf einem Bench-Table, wie Grafikkarten gewöhnlich getestet werden, rennt die Radeon R9-290 schon nach wenigen Minuten an ihre 95-Grad-Grenze. Die häufigste Taktrate, welche uns nach zehn Minuten unter Volllast begegnete, waren 662 MHz, ein Bestandteil des oben beschriebenen Schutzmechanismus – bei der Radeon R9-290X beträgt der Wert 727 MHz.

Mit anderen Worten: Bei höchstens 40 Prozent PWM-Stärke ist kein vernünftiger Betrieb möglich. Erst mit 50 Prozent (8,1 Sone Lautheit) kommen wir zuverlässig aus der Gefahrenzone heraus, die Karte taktet sich dann bei 24 Grad Umgebungstemperatur auf wacklige 900 MHz. Erst bei ohrenfeindlichen 60 Prozent (11,6 Sone) kann sie ihren 947-MHz-Boost in allen Spielen halten.

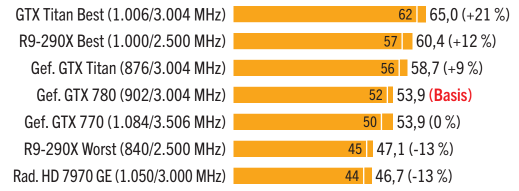
Mittlerweile hat AMD, unter anderem durch unsere Messergebnisse veranlasst, reagiert und uns nicht etwa mit einem neuen BIOS, sondern einem neuen Treiber versorgt, welcher die Lüftersteuerung neu interpretiert: Anstelle von maximal 40

BIOSHOCK INFINITE: GUT SPIELBAR IN ULTRA HD

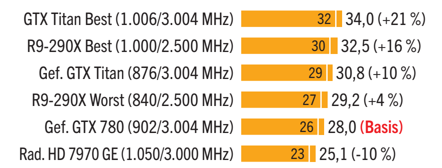
1.920 x 1.080, Ingame-FXAA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"



2.560 x 1.600, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"



3.840 x 2.160, Ingame-AA, 16:1 HQ-AF – „New Eden"



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** Obwohl *Bioshock 3* im Rahmen von AMDs „Gaming Evolved" betreut wurde, schneidet Nvidia dank emsiger Treiberoptimierung gut ab.



CRYSIS 3: 4K-PYRRHUSSIEG FÜR DIE R9-290X

1.920 x 1.080, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	49	55,0 (+21 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	44	50,0 (+10 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	42	49,1 (+8 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	40	45,4 (Basis)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	37	43,6 (-4 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	33	37,9 (-17 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	31	36,9 (-19 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	30	35,6 (-22 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	29	33,6 (-26 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	28	33,6 (-26 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	27	31,0 (-32 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	24	28,4 (-37 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	23	27,0 (-41 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	23	26,7 (-41 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	21	24,7 (-46 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	19	24,1 (-47 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	16	18,7 (-59 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	14	17,4 (-62 %)

2.560 x 1.600, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	28	30,9 (+19 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	27	29,9 (+15 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	25	28,3 (+9 %)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	24	26,7 (+3 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	24	26,0 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	19	22,2 (-15 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	20	21,9 (-16 %)

3.840 x 2.160, SMAA High (4x), 16:1 HQ-AF – „Fields"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	14	16,2 (+21 %)
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	14	16,1 (+20 %)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	13	14,5 (+8 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	13	14,4 (+7 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	12	13,4 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	10	11,9 (-11 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** Sind spielbare Fps der Bewertungsmaßstab, haben Nvidia-Chips in *Crysis 3* leichte Vorteile. In Ultra HD siegt die R9-290X – ruckelig.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

Prozent meldet die Radeon R9 290 seit dem Catalyst 13.8 Beta 8 eine Grenze von 47 Prozent. Wenig verwunderlich hält die Radeon R9 290 mit diesem Maximalwert deutlich höhere Frequenzen, wird jedoch hörbar lauter. Immerhin stoppt der Überlebenskampf, das untere Limit von 662 MHz wird mit 47 Prozent in keinem unserer Testspiele mehr erreicht, von stabilen 947 MHz (Maximalboost) ist die R9 290 mit dem Referenzkühler jedoch weit entfernt.

NEBENSCHAUPLATZ: R9-260X, R9-270X, R9-280X

Bei allem Hawaii-Trubel sollte nicht unerwähnt bleiben, dass AMD neben der R9-290 und R9-290X eine Handvoll weiterer Grafikkarten nebst überarbeiteter Nomenklatur veröffentlichte. Diese besteht aus einem R, gefolgt von der Kennziffer des Leistungssegments, abgerundet von einer 200er-Nummer mit einem elitären „X" am Ende der schnellsten Modelle. Nun erfordert ein überarbeitetes Namensschema die Überführung bestehender Produkte – AMD tut dies mit minimalen Anpassungen der Spezifikation.

Die Radeon R7-260X entspricht einer Radeon HD 7790, die werkseitig von 1.000/3.000 auf 1.100/3.250 MHz getrieben wurde. Protagonist ist Bonaire, ein

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

	R9-290X „Uber"	R9-290X „Quiet"	R9-290	GTX Titan	GTX 780	GTX 680	GTX 580	HD 7970 GE
Lautstärke								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone
Blu-ray-Wiedergabe (*The Dark Knight*)	0,6 Sone	0,6 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	0,9 Sone
Anno 2070 (DX11)	9,6 Sone	4,4 Sone	4,4 Sone	3,2 Sone	3,1 Sone	3,5 Sone	3,4 Sone	8,5 Sone
Battefield: Bad Company 2 (DX11)	9,6 Sone	4,4 Sone	4,4 Sone	3,2 Sone	3,2 Sone	3,5 Sone	3,4 Sone	8,4 Sone
Leistungsaufnahme								
Leerlauf (Windows-7-Desktop)	21 Watt	21 Watt	21 Watt	13 Watt	14 Watt	15 Watt	32 Watt	15 Watt
Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore)	61 Watt	56 Watt	54 Watt	16 Watt	16 Watt	18 Watt	91 Watt	53 Watt
Blu-ray-Wiedergabe (*The Dark Knight*)	89 Watt	79 Watt	80 Watt	19 Watt	18 Watt	20 Watt	42 Watt	60 Watt
Anno 2070 (DX11)	289 Watt	230 Watt*	244 Watt*	214 Watt	201 Watt	177 Watt	223 Watt	265 Watt
Battlefield: Bad Company 2 (DX11)	269 Watt	249 Watt*	239 Watt*	214 Watt	222 Watt	174 Watt	221 Watt	247 Watt

Bei allen Karten gelten die Standardeinstellungen. *Der anliegende Minimaltakt nach der Aufheizphase ist jeweils unterschiedlich, daher die unregelmäßigen Werte.

GRID 2: SPIELBAR IN 2160P, ÜBERFLÜSSIG IN 1080P

1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Miami"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	92	106,5 (+17 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	86	100,8 (+11 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	83	97,6 (+8 %)
R9-290X Worst (890/2.500 MHz)	79	91,8 (+1 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	77	90,7 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	66	78,9 (-13 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	64	74,9 (-17 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	63	74,7 (-18 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	60	70,7 (-22 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	52	61,5 (-32 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	49	58,6 (-35 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	49	58,6 (-35 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	48	57,3 (-37 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	47	55,1 (-39 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	41	49,6 (-45 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	38	44,8 (-51 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	33	39,4 (-57 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	27	33,1 (-64 %)

2.560 x 1.600, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Miami"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	62	72,9 (+22 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	61	72,4 (+21 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	56	66,5 (+11 %)
R9-290X Worst (890/2.500 MHz)	56	65,8 (+10 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	51	59,9 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	47	55,9 (-7 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	40	50,3 (-16 %)

3.840 x 2.160, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Miami"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	38	44,7 (+21 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	34	40,1 (+8 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	31	37,0 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	30	35,5 (-4 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	Unmöglich*	
R9-290X Worst (8x0/2.500 MHz)	Unmöglich*	

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** Performance-Probleme in *Grid 2*? In gängigen Auflösungen ausgeschlossen. Die Radeon R9-290X lässt ihre Muskeln spielen.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

*Spiel startet nicht; in niedrigeren Auflösungen und bei Nvidia ist alles in Ordnung.

METRO LAST LIGHT: R9-290X MIT HOHEN MIN-FPS

1.920 x 1.080, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	36	51,3 (+18 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	34	46,4 (+7 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	35	45,3 (+5 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	31	43,3 (Basis)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	32	40,5 (-6 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	26	35,9 (-17 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	27	33,7 (-22 %)
Rad. R9-280X (1.000/3.000 MHz)	26	32,3 (-25 %)
Rad. HD 7970 (925/2.750 MHz)	25	30,0 (-31 %)
Gef. GTX 670 (980/3.004 MHz)	22	29,8 (-31 %)
Gef. GTX 760 (1.033/3.004 MHz)	21	28,1 (-35 %)
Rad. HD 7950 (800/2.500 MHz)	21	26,6 (-39 %)
Gef. GTX 580 (772/2.004 MHz)	20	25,6 (-41 %)
Rad. R9-270X (1.050/2.800 MHz)	18	22,9 (-47 %)
Rad. HD 7870 (1.000/2.400 MHz)	16	20,6 (-52 %)
Gef. GTX 560 Ti (822/2.004 MHz)	15	18,7 (-57 %)
Rad. HD 6970 (880/2.750 MHz)	14	16,9 (-61 %)
Rad. HD 5870 (850/2.400 MHz)	13	14,9 (-66 %)

2.560 x 1.600, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	20	28,6 (+18 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	20	25,9 (+7 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	18	25,9 (+7 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	17	24,2 (Basis)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	19	23,8 (-2 %)
Gef. GTX 770 (1.084/3.506 MHz)	14	19,3 (-20 %)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	15	18,9 (-22 %)

3.840 x 2.160, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „The Crossing"

Karte	Min.	Ø Fps
GTX Titan Best (1.006/3.004 MHz)	11	14,7 (+19 %)
R9-290X Best (1.000/2.500 MHz)	11	13,3 (+7 %)
Gef. GTX Titan (876/3.004 MHz)	10	13,2 (+6 %)
R9-290X Worst (840/2.500 MHz)	10	12,5 (+1 %)
Gef. GTX 780 (902/3.004 MHz)	9	12,4 (Basis)
Rad. HD 7970 GE (1.050/3.000 MHz)	8	9,4 (-24 %)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 Beta V5, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** Die R9-290X schlägt sich zwar gut, unterliegt im schlimmsten Fall (hohe Gehäusetemperatur) jedoch ihrer Konkurrenz, der GTX 780.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

lediglich 14 Compute Units (896 ALUs) umfassender, 160 Quadratmillimeter kleiner Mainstream-Chip. Die nächstgrößere Grafikkarte Radeon R9-270X basiert auf der HD 7870, verbessert sie jedoch in Details: Der laut unserem Kenntnisstand unveränderte Grafikchip Pitcairn hört nun auf den Namen Curacao und arbeitet mit 1.050/2.800 MHz (R9-270X) anstelle von 1.000/2.400 MHz (HD 7870). Eine weitere Neuerung betrifft die Speicherbestückung: AMD gestattet es seinen Partnern nun, Modelle mit auf 4 Gigabyte GDDR5 verdoppeltem Grafikspeicher anzubieten. Im Index der PCGH-Kollegen landet die R9 270X genau auf dem Niveau der Geforce GTX 760 und damit minimal hinter der alten Radeon HD 7950 (800 MHz, kein Boost). Im Falle der dritten Neubenennung, der Radeon R9-280X, handelt es sich um kein gegenüber der HD-7000-Reihe beschleunigtes Modell. Die R9-280X positioniert sich zwischen der originalen Radeon HD 7970 und ihrem „GHz Edition"-Refresh. Dabei arbeitet die R9-280X mit 1.000 MHz Kern- und 3.000 MHz Speichertakt. Den Powertune Boost hat sie von der HD 7970 GHz Edition geerbt, das runde Gigahertz Chiptakt entspricht ergo dem Bestfall. Mit diesen Werten landet die Karte im Leistungsindex zwischen ihren beiden Geschwistern und einige Prozente vor Nvidias GTX 770.

REFERENZ- VS. PARTNERDESIGN

Angesichts der marginalen Änderungen verwundert es nicht, dass AMDs Partner bereits zum Start der Radeon-R-Reihe Eigendesigns marktreif hatten. Einige davon basieren auf bewährten HD-7000-Designs, andere stellen Neuentwicklungen dar. Wir widmen den AMD-Kühldesigns auf 270X- und 280X-Basis daher keine weitere Aufmerksamkeit und starten direkt mit den zahlreichen Partnerkarten, die teilweise stark übertaktet um eure Gunst buhlen.

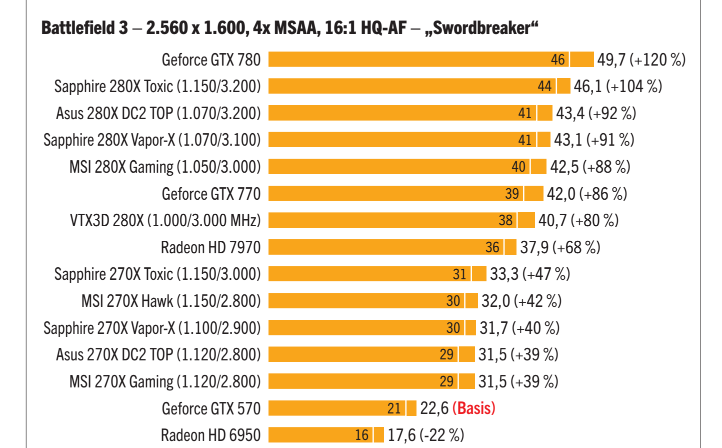
R9-Partnerdesigns

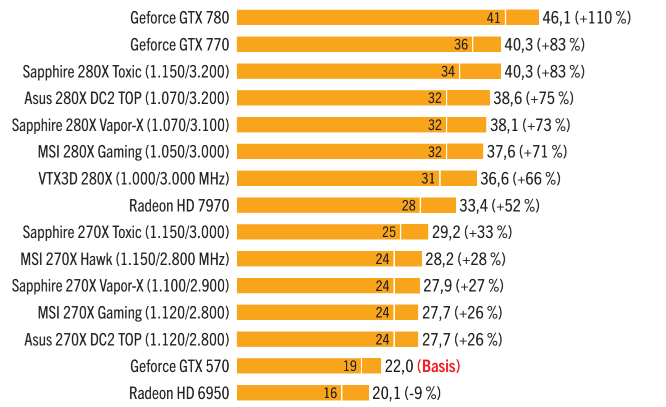
Während AMDs Partnerfirmen an Hawaii-basierten Eigendesigns tüfteln, fluten sie den Markt mit neuen Versionen der bewährten Chips Tahiti (R9-280X) und Pitcairn alias Curacao (R9-270X). Die Neulinge betreten einen dicht besiedelten Markt, denn ihre Vorgänger der Radeon-HD-7000-Reihe sind noch in Massen verfügbar. AMD gibt an, dass der Altkarten-Abverkauf zwar einige Schnäppchen bringe, dies jedoch nicht von langer Dauer sei – die HD-7000-Reihe wird in Kürze vollständig durch die Radeon-R-Reihe ersetzt.

Zeit, noch schnell attraktives Altsilizium zu kaufen? Mitnichten: Obwohl es nahelag, die überarbeiteten Chips mit bereits erhältlichen Kühlern aufzulegen, fahren viele Partner ganz neue Designs und eindeutige Silent-Ambitionen auf. Treue Leser wissen: Es gibt keine einzige wirklich leise Radeon HD 7970 GHz Edition (GE), unter Last erzeugen die verfügbaren Designs mindestens eine Lautheit von drei, meist jedoch mehr als vier Sone. Gute, übertaktete Karten auf Basis der HD 7970 (Non-GE) landen im Bereich zwischen 2,1 und 2,9 Sone, etwa die VTX3D X-Edition oder Asus HD 7970 Direct CU II. Welche Hersteller bei der Radeon R9-280X den Spagat aus Geschwindigkeit und Stille schaffen, klären wir auf der folgenden Seite. Eines haben sie alle gemein: Der als True Audio bezeichnete digitale Signalprozessor wird von keiner Tahiti-basierten Grafikkarte unterstützt.

Im Falle der Radeon R9-270X ist die Konkurrenz in Sachen Lautheit größer: Ältere Radeon-Karten wie die XFX R7870 Black Edition Double Dissipation oder Asus Direct CU II TOP V2 arbei-

R9 270X UND 280X: OC-DESIGNS IM BENCHMARK





System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win7 x64, Cat. 13.11 B1, Gef. 331.40 Beta **Bemerkungen:** *Battlefield 3* und *Crysis 3* haben unterschiedliche Vorlieben. Dennoch kommt eine stark übertaktete 280X im Mittel nicht an die GTX 780 heran.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

SAPPHIRE R9 280X TOXIC

Mit einem Boost auf 1.150 MHz (Basis: 1.100 MHz) und 3.200 MHz RAM-Takt ist Sapphires neueste „Toxic" zwar nicht ganz so schnell wie die limitierte HD 7970 Toxic (1.200 MHz), aber dennoch die flinkste R9-280X auf dem Markt. Das neue Kühldesign verlängert die Karte auf satte 30,5 cm, die drei Lüfter arbeiten beim Spielen jedoch mit bis zu 2.800 U/Min., weshalb die Karte laut surrt – die 1.150 MHz werden aber stets gehalten.



MSI R9 280X GAMING

MSI greift das Design der hauseigenen GTX-770- und GTX-780-Karten auf und montiert den aktuellen Twin Frozr auf die R9-280X Gaming. Auch hier leistet der Kühler gute, leise Dienste: Wir messen beim Spielen eine maximale Kerntemperatur von 66 °C, während die beiden 95-mm-Lüfter höchstens mit 1.900 U/Min. drehen. Prädikat: relativ leise. Dafür arbeitet die 280X Gaming aber nur mit 1.050 MHz (GPU-Boost; +5 % OC).



VTX3D RADEON R9 280X

Die Vertex 3D R9 280X, die uns freundlicherweise vom Online-Händler Caseking zur Verfügung gestellt wurde, gehört zu den günstigsten 280X-Karten auf dem Markt (ab 250 Euro). Sie erinnert nicht nur frappierend an die HD-7970-Modelle des Herstellers, sondern nutzt definitiv das gleiche Design. Der Dual-Slot-Kühler hält die Tahiti-GPU auf höchstens 78 °C bei recht leisen ~1.800 U/Min., der Boost auf 1 GHz wird in Spielen gehalten.



ASUS R9 280X DIRECT CU II TOP

Materialschlacht: Asus schnallt den großen Direct-CU-II-Kühler seiner GTX 780 auf die R9 280X, liefert eine starke Custom-Platine, übertaktet sie auf 1.070/3.200 MHz (GPU-Boost/VRAM) und sichert sich damit den vorläufigen Silent-Thron. Die R9-280X DC2T boostet in Spielen konstant, wird dabei nur 72 °C warm und lässt ihre Lüfter mit höchstens 1.450 U/Min. drehen. Ersteindruck: die leiseste R9 280X OC auf dem Markt.



ASUS R9 270X DIRECT CU II TOP

Die drittschnellste Radeon R9-270X in dieser Übersicht: Asus Direct CU II TOP (DC2T) arbeitet mit 1.120 MHz Boost-Frequenz (+7 %), der Speicher folgt der AMD-Vorgabe von 2.800 MHz. Der Dual-Slot-Kühler verrichtet seine Arbeit subjektiv ähnlich leise wie die Sapphire Vapor-X und MSI Hawk. Dabei erzielt er die niedrigsten Temperaturen im Testfeld (max. 66 °C). Einziger Wermutstropfen: Asus montiert keine VRM-Kühler.



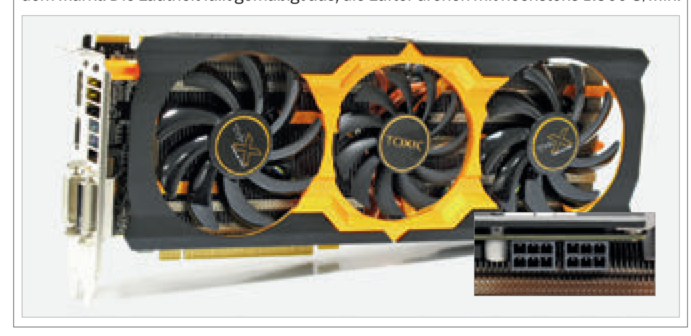
SAPPHIRE R9 270X VAPOR-X

Neben der besonders langen und schnellen R9 270X Toxic führt Sapphire auch eine neue Vapor-X, welche vier Zentimeter kürzer und etwas zahmer getaktet ist. Die Karte arbeitet mit einem Boost auf ansehnliche 1.100 MHz (+5 %), der Speicher mit 2.900 MHz (+4 %) – damit ist die 270X Vapor-X schneller als die besten OC-Versionen der Radeon HD 7870. Im Test erweist sich der Kühler als subjektiv sehr leise und stark.



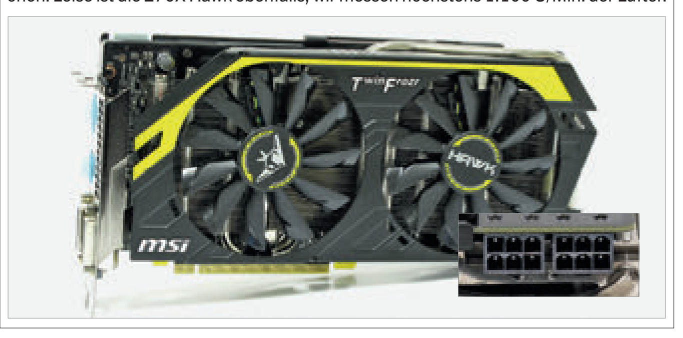
SAPPHIRE R9 270X TOXIC

Auf den ersten Blick ähnelt Sapphires 270X Toxic ihrer großen Schwester (siehe vorherige Seite) wie ein Ei dem anderen. Natürlich sitzt unter dem langen Kühler völlig andere Hardware: Der Curacao-Chip boostet auf 1.150 MHz (+10 %), die 2 GB GDDR5-RAMs arbeiten mit 3.000 MHz (+7 %). Da die Karte ihren Takt halten kann, ist sie die schnellste 270X auf dem Markt. Die Lautheit fällt gemäßigt aus, die Lüfter drehen mit höchstens 1.900 U/Min.



MSI R9 270X HAWK

Die zweitschnellste R9-270X: Auch MSI bietet einen Kerntakt auf 1.150 MHz (Boost), lässt den Speicher jedoch unangetastet (2 Gigabyte, 2.800 MHz). Wie von bisherigen Hawk- und Lightning-Designs bekannt, bietet auch diese Karte ein mit starken Bauteilen bestücktes Custom-PCB, Spannungsmesspunkte sowie reichhaltige Overvolting-Funktionen. Leise ist die 270X Hawk ebenfalls; wir messen höchstens 1.100 U/Min. der Lüfter.



ten flüsterleise. Außerdem erzielen sie dank Taktraten von 1.100 MHz Kern- und 2.500 MHz Speichertakt das Leistungsniveau unveränderter 270X-Karten. Einzig hochgezüchtete Versionen der R9-270X, etwa Sapphires Toxic mit satten 1.150/3.000 MHz, können sich hier messbar absetzen – fühlbar ist der Unterschied aber nur bedingt. Auch bei der Radeon R9-270X gilt: True Audio gehört im Gegensatz zu Mantle nicht zum Repertoire, diese Funktion ist der 260X, 290 und 290X vorbehalten. ❑

FAZIT

Radeon R9-290X & Co.

AMD macht mit der Hawaii-GPU und der Platine fast alles richtig – allerdings ruiniert der Kühler einen durchweg positiven Gesamteindruck. Das muss durch das „Janus-BIOS“ mit den zwei Gesichtern ausgeglichen werden: entweder geräuschvoll, aber „nur“ schnell oder sehr laut und sehr schnell. Spieler ohne Kopfhörer warten auf besser designte Partnerkarten, die hoffentlich bald im Testlabor aufschlagen.

SOMETHING BIG IS COMING



SONNTAGS 22:10

UND AUF

COMEDYCENTRAL.TV



Aufrüsttipps für Shooter-Hits

Von: Philipp Reuther/Tom Loske

Die Entwickler von Battlefield 4 und CoD: Ghosts haben ihren Spielen eine Menge neuer Technologien spendiert. Wir zeigen, ob euer Rechner fit genug für die Blockbuster ist.

Trotz sinkender Temperaturen ist der Herbst alljährlich eine heiße Zeit: Die Tage werden kürzer und das Wetter immer unwirtlicher. Das ist ideal, um sich zum Spielen an den PC zu setzen, zumal mit *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts* zwei große Titel der Spieleszene ebenfalls im Herbst erscheinen. Was aber tun, wenn diese Herbst-Hits ruckeln ohne Ende? Wir geben euch Tipps, wie ihr euer System fit für die Highlights macht.

GROSSE SCHLACHTEN

Den heißen Spieleherbst 2013 hat Ende Oktober *Battlefield 4* eröffnet. Der Edel-Shooter des schwedischen Entwicklers DICE brilliert mit einem tollen Mehrspielermodus und äußerst hübscher Optik. Die Kehrseite der Medaille sind die happigen Hardware-Anforderungen. Wir analysieren die Performance und geben euch konkrete Tipps, wie ihr mehr Leistung aus dem Shooter herauskitzelt. Sollte jegliche Tuning-Maßnahme scheitern, stellen wir euch potenzielle Aufrüstmöglichkeiten vor.

SCHNELLE ACTION

Auch der zweite große Name im Shooter-Genre bekam in diesem Spieleherbst eine neue Installation in Form von *Call of Duty: Ghosts*. Die Reihe war in der Vergangenheit für mangelnde Innovationen gescholten worden, sowohl in spielerischer als auch in technischer Hinsicht. Mit *Ghosts* möchte Activision diesen Ruf wieder ablegen und hat die Technik ordentlich aufgebohrt: Die vorab bekannt gegebenen Systemanforderungen sind immens hoch und sorgten bei vielen Spielern für schlackernde Ohren.



Sowohl *CoD: Ghosts* als auch *Battlefield 4* bieten viel neue Technik, welche die Hardware der Fans fordert.

Battlefield 4

Wenn PC-Spieler nach einem Synonym für „Hardwarefresser" gefragt werden, kommt die Antwort in den meisten Fällen wie aus der virtuellen Pistole geschossen und lautet: *Crysis*. Der Entwickler DICE hat mit *Battlefield 4* jedoch bewiesen, dass auch die Schweden extrem hübsche und damit auch außerordentlich fordernde Spiele produzieren können.

Die Open-Beta-Phase von *Battlefield 4* startete nur wenige Wochen vor dem eigentlichen Veröffentlichungstermin des Spiels. Eine schlechte Performance, extrem hohe Systemanforderungen, ein klarer Leistungsvorteil für die Nutzer von Windows 8.1, Lags und stark schwankende Bildwiederholraten in Verbindung mit immer wieder auftretenden Grafikfehlern bereiteten der *Battlefield*-Community ernsthafte Sorgen: Würde DICE es tatsächlich schaffen, alle Mängel bis zum Release zu beseitigen und noch an der Balance zu feilen?

BETAFIELD 4

Auch wenn die Zwischenüberschrift wenig Gutes verheißt: Bereits jetzt können wir sagen, dass DICE zumindest die gravierendsten Performance-Probleme aus der Welt geschafft hat. Völlig willkürlich auftretende Einbrüche bei der Framerate gibt es in der finalen Version fast gar nicht mehr und auch die unvermittelten Abstürze haben abgenommen, völlig verschwunden sind sie allerdings nicht. Noch immer kann es passieren, dass *Battlefield 4* aus dem Nichts und ohne reproduzierbaren Grund abstürzt. Das gilt sowohl für den Einzelspieler- als auch den Mehrspielermodus. Letzterer ist dabei deutlich stärker betroffen, was vermutlich vor allem an den bislang noch nicht besonders stabil laufenden Servern liegt. Hier müssen DICE und EA definitiv noch nachbessern, denn auch die ersten Server-Patches haben nicht für die gewünschte Abhilfe gesorgt.

BATTLEFIELD-4-SOFTWARE-TUNING

Um mehr Performance aus *Battlefield 4* herauszuholen, müsst ihr nicht unbedingt in Hardware investieren: Ein Software-Upgrade tut's auch.

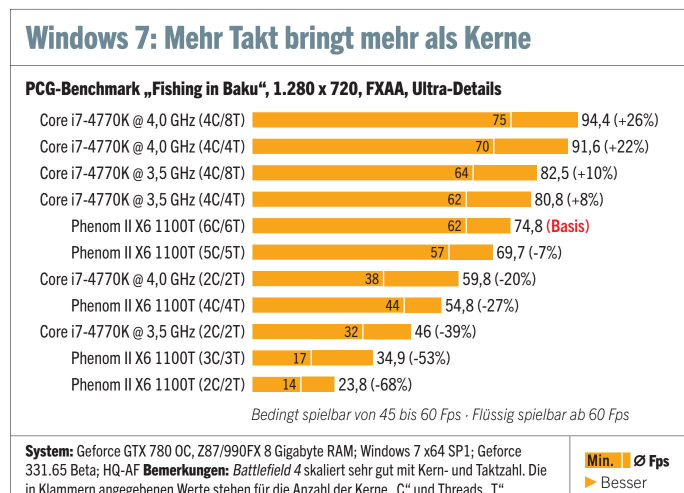
DICE setzt bei *Battlefield 4* auf modernste Grafiktechnologien: Unter Windows 8.1 wird sogar Direct X 11.2 genutzt, im Dezember folgt dann die Unterstützung für AMDs proprietäre Mantle-API. Laut den Entwicklern soll Mantle die schnellste Renderpipeline darstellen, gefolgt von Direct X unter Windows 8.1. Windows-7-Nutzer schauen hingegen in die Röhre, die Performance leidet messbar.

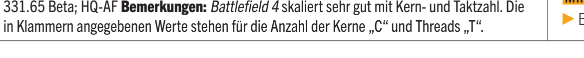
Das bedeutet im Gegenzug aber auch, dass Spieler, die noch auf Windows 7 setzen und mit Framerate-Einbrüchen zu kämpfen haben, sich ein teures Hardware-Upgrade eventuell sparen können. Laut unseren Benchmarks steigt die Performance unter Windows 8.1 teils um bis zu 20 Prozent an. Ein Upgrade vom beliebten Windows 7 auf Microsofts neuestes Betriebssystem ist bereits ab etwa 50 Euro erhältlich. Eine Grafikkarte oder ein Prozessor, der ein ähnliches Leistungsplus bringt, kostet ein Vielfaches davon. Selbst Windows-8.1-Skeptiker sollten also einen Blick darauf werfen.



Alleine der Wechsel des OS von Window 7 auf 8.1 bringt ein Leistungsplus von bis zu 20 Prozent.

Windows 7: Mehr Takt bringt mehr als Kerne

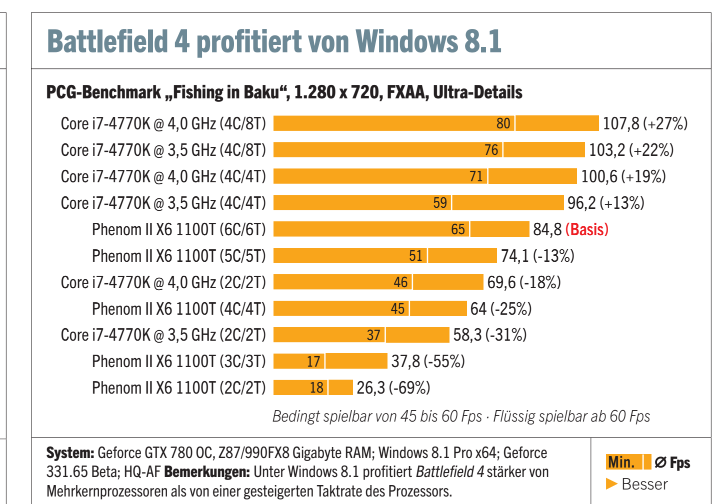




System: Geforce GTX 780 OC, Z87/990FX 8 Gigabyte RAM; Windows 7 x64 SP1; Geforce 331.65 Beta; HQ-AF **Bemerkungen:** *Battlefield 4* skaliert sehr gut mit Kern- und Taktzahl. Die in Klammern angegebenen Werte stehen für die Anzahl der Kerne „C" und Threads „T".

Min. Ø Fps
▶ Besser

Battlefield 4 profitiert von Windows 8.1



System: Geforce GTX 780 OC, Z87/990FX8 Gigabyte RAM; Windows 8.1 Pro x64; Geforce 331.65 Beta; HQ-AF **Bemerkungen:** Unter Windows 8.1 profitiert *Battlefield 4* stärker von Mehrkernprozessoren als von einer gesteigerten Taktrate des Prozessors.

Min. Ø Fps
▶ Besser

EINE KERNIGE ANGELEGENHEIT

Hübsch, hübscher, *Crysis 3*, *Battlefield 4*. Ob diese Steigerung faktisch korrekt ist, muss jeder für sich persönlich entscheiden. Fest steht aber, dass beide Spiele moderne Spiele-PCs an ihre Grenzen bringen. Zwar lässt sich zumindest die Einzelspieler-Kampagne von *Battlefield 4* mit einem Zweikern-Prozessor noch halbwegs flüssig spielen, spätestens im Mehrspielermodus stellt ein Vierkerner aber die absolute Untergrenze dar. Selbst ältere Quadcores, etwa aus der ersten Core-i-Generation, schlagen sich noch recht gut, optimale Performance erreicht ihr aber erst mit den stärkeren Sandy-Bridge-Modellen. Ivy-Bridge und Haswell können noch mal zulegen, bringen aber nicht zwangsläufig einen gravierenden Leistungsvorsprung. Besitzer der Dauerbrenner aus der Core-2-Quad-Generation sollten sich für *Battlefield 4* Gedanken um das Aufrüsten machen – die Performance reicht mittlerweile nicht mehr aus, um einen solch anspruchsvollen Titel mit maximalen Details ruckelfrei wiederzugeben.

Bei AMD-Prozessoren sieht die Situation ähnlich aus. Mit Zweikernern ist beim Edel-Shooter von DICE kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Rechenzentralen mit vier oder mehr Kernen hingegen schlagen sich recht gut, egal ob es sich um Phenom-II- oder FX-Modelle handelt. Allerdings muss auch gesagt werden, dass keine AMD-Prozessoren in die Leistungsregionen von Intels aktuellen Rechenwerken vorstoßen können. In puncto Preis/Leistung gibt es aber auch aus dem Hause Advanced Micro Devices einige interessante Modelle.

Für beide Hersteller gilt jedoch: je mehr Kerne oder Module, umso besser die Gesamtleistung. Ob es sich dabei um echte, physische Rechenkerne oder nur um virtuelle Kerne im Sinne von Intels SMT-

Battlefield-4-Multiplayer in 1.080p, Ultra-Details, 4x MSAA und das 60-Fps-Ziel: Diese Komponenten bremsen.

CPU/Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850 & 6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850 & 7870	GTX 670, GTX 760, HD 7950 & 7970	GTX 770, HD 7970 GHz, R9 280X	GTX 780 & Titan, R9 290	GTX 780 Ti, Radeon R9 290X
Core 2 Quad Q9450/ Q9550	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
Phenom II X6 1055T/1075T	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
FX-4170, Phenom II X4 980 BE	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
FX-6350, Phenom II X6 1100T	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	Läuft flüssig
FX-8150, FX-8350, Core i5-750	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
Core i7-860, Core i5-2500, FX-9590	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig

Battlefield-4-Multiplayer in 1.080p, hohen Details, FXAA und das 60-Fps-Ziel: Diese Komponenten bremsen.

CPU/Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850 & 6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850 & 7870	GTX 670, GTX 760, HD 7950 & 7970	GTX 770, HD 7970 GHz, R9 280X	GTX 780 & Titan, R9 290	GTX 780 Ti, Radeon R9 290X
Core 2 Quad Q9450/ Q9550	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
Phenom II X6 1055T/1075T	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
FX-4170, Phenom II X4 980 BE	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
FX-6350, Phenom II X6 1100T	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig
FX-8150, FX-8350, Core i5-750	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	CPU bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig	Läuft flüssig
Core i7-860, Core i5-2500, FX-9590	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig	Läuft flüssig
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Läuft flüssig	Läuft flüssig	Läuft flüssig

Technik (Hyper Threating, kurz HT) handelt, spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. *Battlefield 4* skaliert extrem gut mit Mehrkernprozessoren mit und lastet selbst sechs und mehr Rechenherzen noch konsequent aus.

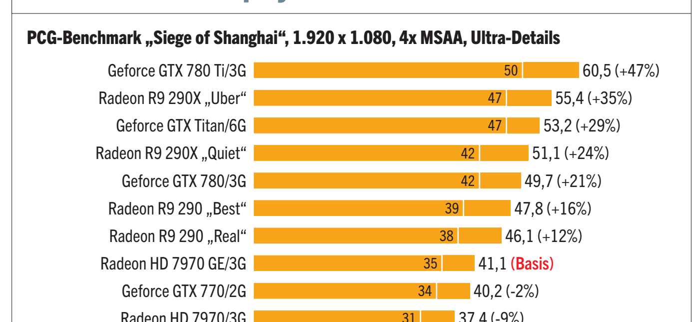
HOCHFREQUENT

Neben mehreren Kernen profitiert *Battlefield 4* auch von jedem zusätzlichen Megahertz. Selbst jenseits der 4,0-Gigahertz-Grenze messen wir noch Zuwächse bei der Performance. Generell gilt: Moderne Quadcores ab drei Gigahertz können den Shooter in den meisten Fällen ruckelfrei darstellen, vorausgesetzt sie sind mit einer entsprechend potenten Grafikkarte gepaart. Im Mehrspielermodus kommt es dabei stärker auf die Prozessorleistung an als in der Einzelspieler-Kampagne. Wie bereits erwähnt, sind Zweikernprozessoren vom Multiplayer-Part überfordert. Für die Online-Schlachten ist ein Vierkerner definitiv Pflicht.

GRAFIKSCHLACHT

Eine starker Prozessor genügt allerdings nicht, um *Battlefield 4* in 1.920 x 1.080 Pixeln (Full HD) mit maximalen Details und 4x MSAA flüssig spielen zu können. Wie unsere Benchmarks deutlich zeigen, muss eine ebenfalls eine leistungsfähige Grafikkarte im Rechner stecken. Nur mit Oberklasse-Modellen erreicht ihr in den genannten Einstellungen wirklich absolut ruckelfreie Bildwiederholraten. Für den Mehrspielermodus empfiehlt es sich daher, auf das wesentlich weniger fordernde FXAA zurückzugreifen. Dieser Filter glättet die Kanten ausreichend gut, ohne einen zu großen Kompromiss bei der Bildschärfe eingehen zu müssen. In den hitzigen Gefechten fallen die leicht ausfransenden Kanten ohnehin kaum auf. Weitere 13 Prozent Leistung gewinnt ihr, wenn ihr anstelle von hochwertigem HBAO+ auf das reguläre SSAO ausweicht. Das komplette Deaktivieren der Einstellung bringt erneut eine Mehrleistung von bis zu 13 Prozent. Die Auflösung solltet ihr nur als letzten Schritt reduzieren.

Battlefield-4-Multiplayer: Grafikkarten-Benchmarks



System: Core i7-4770K; MSI Z87-G45 Gaming, 8 Gigabyte RAM; Windows 7 x64 SP1; Geforce 331.65 Beta; HQ-AF **Bemerkungen:** Hardwareseitige Kantenglättung kostet in *Battlefield 4* enorm viel Leistung: Selbst Oberklasse-Grafikkarten werden extrem gefordert.

Min. ⌀ Fps
▶ Besser

Call of Duty: Ghosts

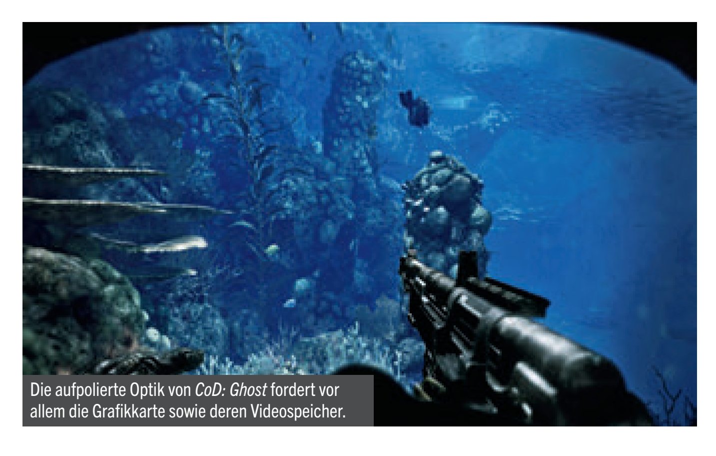
Die empfohlenen Systemanforderungen von *Call of Duty: Ghosts* sorgten bereits einige Zeit vor Release für ungläubiges Staunen unter PC-Nutzern. Der Shooter gibt sich vor allen Dingen sehr speicherhungrig: Eine HDD mit 40 GByte freiem Speicher wird benötigt, außerdem sind 6 Gigaybte RAM Voraussetzung, um das Spiel starten zu können. Als Grafikkarte wird eine GTX 760 mit 4 Gigabyte Speicher empfohlen.

NEUE TECHNIK, GESTIEGENER HARDWARE-HUNGER

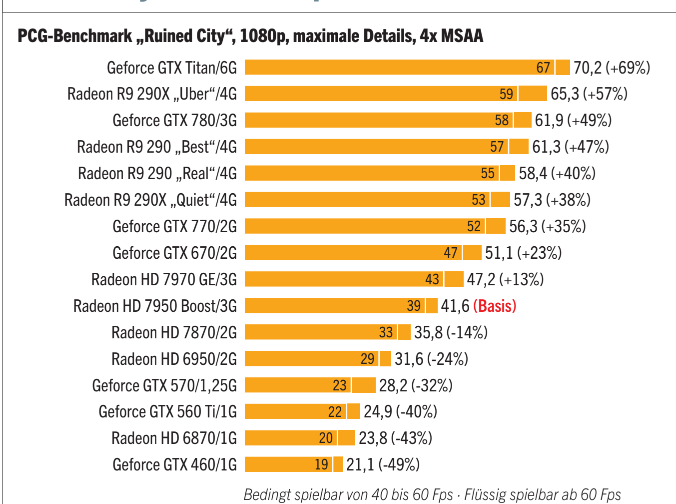
Die Anforderungen kommen jedoch nicht von ungefähr, *Call of Duty: Ghosts* wurde gegenüber den Vorgängern in vielen Bereichen grafisch aufgemöbelt. Beinahe alle Oberflächen wurden mit Parallax-Maps versehen, viele der Bodentexturen wurden zudem mit einer Displacement-Map und Tessellation aufgewertet. Der plastische Eindruck ist sehr gut, doch besonders hoch aufgelöst sind die Texturen nicht. Dennoch: Der Grafikchip und vor allem sein Speicher wird stark gefordert. Karten mit nur 2 Gigabyte Speicher müssen während längerer Spiele-Sessions dann und wann in den Hauptspeicher auslagern, das Spiel stockt dann kurz. Hat eure Karte noch weniger Speicher, bleibt nur, Details zu reduzieren oder aufzurüsten. Zu den hohen Anforderungen findet ihr weitere Informationen im Extrakasten auf der nächsten Seite.

AUFRÜST-TIPPS

Besitzt ihr bereits einen schnellen Vierkern-Prozessor, braucht ihr euch um eure CPU kaum zu sorgen: Die Anforderungen im Singleplayer-Modus an den Rechenknecht fallen relativ gering aus. Wollt ihr auch oder vor allem den Multiplayer-Modus spielen, ist eine schnelle CPU allerdings vorteilhaft: Auch auf kleineren Karten mit nur relativ wenigen Spielern steigen die Anforderungen an den Prozessor gegenüber der Kampagne deutlich an (siehe Extrakasten). Möchtet ihr aber auch den Singleplayer-Modus genießen, Multisampling oder TXAA zuschalten, solltet ihr eine potente Grafikkarte vom Schlage einer GTX 770, eine R9-280 oder eine HD 7970 GHz Edition besitzen oder ins Auge fassen. Für *Call of Duty: Ghosts* ist eine Geforce-GPU zumindest momentan sinnvoller, denn ihr erhaltet mit einer GTX nicht nur das Nvidia-exklusive und sehr effiziente TXAA, Radeon-Karten schneiden in unseren Benchmarks auch deutlich schlechter ab. Wir wollen aber nicht ausschließen, dass AMD mit einem neuen Treiber wieder aufschließt. Unsere anspruchsvolle Benchmarkszene stammt aus der Singleplayer-Mission „Schöne neue Welt“.


Die aufpolierte Optik von *CoD: Ghost* fordert vor allem die Grafikkarte sowie deren Videospeicher.

Call of Duty: Ghosts 1080p mit MSAA



System: i7 4770K @ 4,6 GHz, Intel Z87, 2 x 4 GByte DDR-2000 (10-10-10-20-1T), Kepler with fixed Boost; Windows 7 x64 SP1 Ultimate; Geforce 331.65 WHQL/Catalyst 13.11 Beta 8; HQ-AF **Bemerkungen:** Schon in 1080p stellt *Ghosts* hohe Ansprüche an die Grafikkarte.

Min. ⌀ Fps
▶ Besser

4NETPLAYERS.DE

BATTLEFIELD 4 RANKED-SERVER JETZT BESTELLEN!

Miete dir jetzt deinen eigenen Battlefield 4-Gameserver von 4netplayers. So können bis zu 64 Spieler auf dem Gameserver gegeneinander antreten und in die Schlacht ziehen.



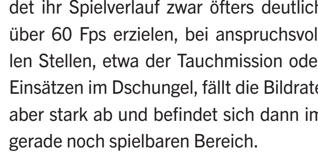
WWW.4NETPLAYERS.DE

computec MEDIA

BRAUCHT GHOSTS HIGH-END-HARDWARE?

***Call of Duty: Ghosts* stellt recht hohe Anforderungen an das System, im Singleplayer-Modus ist besonders die Grafikkarte gefragt.**

Schlauchig gestaltete Levels, zwei Dutzend Gegner mit nicht allzu anspruchsvollem KI-Verhalten und etwas CPU-Physik in Form des Apex-Turbulence-Moduls stellen auch für schwächere Prozessoren kein großes Hindernis dar. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind deutlich höher: Für flüssigen Spielegenuss in 1080p und vollen Details sowie mit Post-Process-AA solltet ihr mindestens eine starke Mittelklasse-Grafikkarte wie die HD 7870 oder GTX 760 in eurem System verbaut haben. Mit so einem Setup werdet ihr Spielverlauf zwar öfters deutlich über 60 Fps erzielen, bei anspruchsvollen Stellen, etwa der Tauchmission oder Einsätzen im Dschungel, fällt die Bildrate aber stark ab und befindet sich dann im gerade noch spielbaren Bereich.



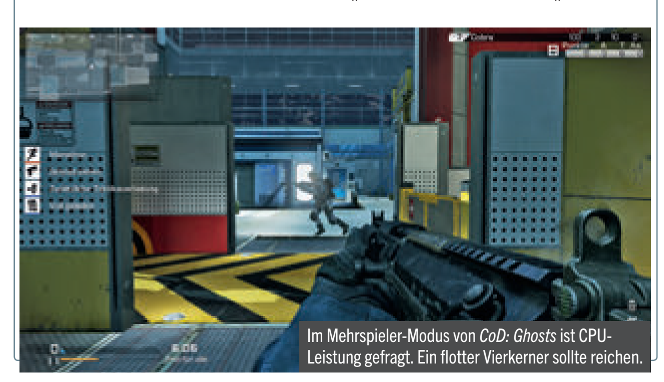
Warum ist das so? Optisch ist *Call of Duty: Ghosts* zwar ansprechend, aber keinesfalls ein Technikfeuerwerk wie etwa der Singleplayer-Modus eines *Battlefield 4*. Einer der Gründe liegt in der Darstellung der Oberflächen, diese wurden nicht nur mit qualitativ sehr guten, wenn auch nicht übermäßig hochauflösenden Texturen versehen. Die Texture-Shader enthalten nicht nur die Texture-Map für die Oberflächendarstellung, sondern auch Specular-, Parallax- und Displacement-Maps sowie eine dank Tessellation hohe Polygondichte. Zusammen belegen die Texturen rund 16 GByte Speicher auf der HDD, durch den großen Umfang werden auch die Grafikkarten schwer gefordert. Sogar mit 2 GByte Videospeicher gibt es noch ab und an einen Schluckauf.


Bei Einsätzen im Dschungel fällt die Fps-Rate deutlich niedriger aus als bei anderen Spielpassagen.

CALL OF DUTY: GHOSTS – MULTIPLAYER

Im grafisch abgespeckten Multiplayer-Modus liegen die Anforderungen stärker aufseiten des Prozessors.

Der Multiplayer-Modus von *Call of Duty: Ghosts* wurde gegenüber der Singleplayer-Kampagne grafisch stark abgespeckt. So sind die Texturen niedriger aufgelöst, auch der Einsatz von Tessellation ist massiv begrenzt. Der Anspruch an die Grafikkarte sinkt durch diese Maßnahmen deutlich, doch die CPU wird schon auf Karten mit nur zwölf Spielern wesentlich stärker gefordert. Wenn ihr *Ghosts* hauptsächlich wegen der flotten Multiplayer-Gefechte spielen wollt, solltet ihr für durchgängig flüssige Bildraten mindestens einen Core-i5 2500 oder einen AMD FX 8350 besitzen; wenn ihr auf Multisampling verzichten könnt, reicht als Pixelbeschleuniger eine HD 7870 oder eine GTX 660. Probleme im Multiplayer-Modus können auch durch einen zu hohen Ping verursacht werden. Mit den Standardeinstellungen von *Ghosts* werdet ihr auch mit Spielern gruppiert, deren Verbindung für ein gutes Spielerlebnis viel zu träge ist. Um dies zu ändern, müsst ihr eure Multiplayer-Einstellungen von Hand in der Konfigurationsdatei ändern: Geht dazu in den Ordner „Steam\steamapps\common\Call of Duty Ghosts\players2" und öffnet die Datei „config_mp.cfg". Sucht dann folgenden Eintrag: seta_cl_maxPing „800" und ändert ihn auf „100".


Im Mehrspieler-Modus von *CoD: Ghosts* ist CPU-Leistung gefragt. Ein flotter Vierkerner sollte reichen.

CoD: Ghosts in 1.080p, Ultra-Details, 4x MSAA und dem 60-Fps-Ziel: Diese Komponenten bremsen.

CPU/Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850 & 6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850 & 7870	GTX 670, GTX 760, HD 7950 & 7970	GTX 770, HD 7970 GHz, R9 280X	GTX 780 & Titan, R9 290	GTX 780 Ti, Radeon R9 290X
Core 2 Quad Q9450/ Q9550	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
Phenom II X6 1055T/1075T	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-4170, Phenom II X4 980 BE	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	CPU & Grafikkarte bremsen	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-6350, Phenom II X6 1100T	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-8150, FX-8350, Core i5-750	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal
Core i7-860, Core i5-2500, FX-9590	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal

CoD: Ghosts in 1.080p, Ultra-Details mit SMAA und dem 60-Fps-Ziel: Diese Komponenten bremsen.

CPU/Grafikkarte	GTX 460 & 560, HD 6850 & 6870	GTX 560 Ti, HD 5870, HD 6950	GTX 570, HD 7850 & 7870	GTX 670, GTX 760, HD 7950 & 7970	GTX 770, HD 7970 GHz, R9 280X	GTX 780 & Titan, R9 290	GTX 780 Ti, Radeon R9 290X
Core 2 Quad Q9450/ Q9550	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
Phenom II X6 1055T/1075T	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen stark	CPU & Grafikkarte bremsen	CPU & Grafikkarte bremsen	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-4170, Phenom II X4 980 BE	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-6350, Phenom II X6 1100T	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Flüssig, CPU bremst	Flüssig, CPU bremst
FX-8150, FX-8350, Core i5-750	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal	Optimal
Core i7-860, Core i5-2500, FX-9590	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal	Optimal
Core i7-3770, Core i5-4670, Core i7-4770	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst stark	Grafikkarte bremst	Grafikkarte bremst leicht	Optimal	Optimal	Optimal

EDLE BOOKAZINES IM PREMIUM-FORMAT





Satte 180 Seiten

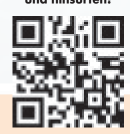
Bauen und erschaffen

Crafting-Rezepte

450 Tipps!

Nur € 9,99

Einfach mit dem Smartphone abfotografieren und hinsurfen!



DIESE UND WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL & ONLINE ERHÄLTLICH: SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION



Auf 164 Seiten

- Alle Infos zum Next-Gen-Start
- Erlebe die volle Power der PS4
- Jedes neue PS4-Spiel angetestet

Nur € 9,99

Auf 228 Seiten

2 Bookazines in einem:
Das große Ratgeber-Paket für anspruchsvolle Fotografen im Wende-Format

Nur € 12,99



Schöner Spielen dank AMDs neuer Mantle-API?



AMDs-Heimkehrer Raja Koduri präsentierte auf der Radeon-R9-290(X)-Launch die neue Grafikschnittstelle Mantle

Von: Carsten Spille

AMD, der Verfechter offener Standards schlechthin, überraschte auf Hawaii mit der Ankündigung einer eigenen Grafikschnittstelle: „Mantle".

Es war schon etwas überraschend, als der von Apple zu AMD als Software-Chef zurückgekehrte Raja Koduri (siehe Bild oben) während eines Ausfluges auf der Launch-Veranstaltung zur Radeon R9-290(X) auf Hawaii die Mantle-Grafikschnittstelle (API) ankündigte. AMD werde in Zusammenarbeit mit dem schwedischen Entwicklerstudio Dice (*Battlefield*/Frostbite-Engine) eine eigene, auf die Eigenheiten der Radeon-Karten optimierte Programmierschnittstelle veröffentlichen, so Koduri, der im Stile einer (Berg-)Predigt von einem Hügel zu den anwesenden Journalisten sprach. Wir befragten den AMD-Heimkehrer vor Ort auf Hawaii über Mantle, geben einen Überblick und beantworten häufige Fragen zum Thema Mantle.

WAS IST MANTLE?

Mantle ist eine neu entwickelte Direct-3D-ähnliche Programmierschnittstelle. Da sie, anders als Microsofts API, jedoch keinerlei Abwärtskompatibilität wahren muss, schleppt sie auch nicht so viele Altlasten mit sich herum und kann insbesondere bei der Kommunikation mit dem Prozessor vom Lerneffekt profitieren, welche die jahrelange Direct-X- oder Open-GL-Erfahrung mit sich bringt. Mantle wurde in Zusammenarbeit mit Johan Andersson, dem technischen Direktor des *Battlefield*-Entwicklerstudios Dice, ins Leben gerufen. Dieser hatte, so Raja Koduri, bereits seit mehr als fünf Jahren auf die grundsätzlichen Probleme des PCs samt seiner Programmierung aufmerksam gemacht und war deshalb und aufgrund seiner Begeisterung für ein hardwarenahes Arbeiten der perfekte Partner.

WAS BRINGT MANTLE?

Die Probleme, die nicht nur Andersson anspricht, sind vielfältig und nicht alle können durch Mantle behoben werden. Zum Beispiel ist die Skalierfähigkeit von Engine und Spiel von lahmen Uralt-PCs bis zu topmodernen Multi-GPU-/Mehrkern-CPU-Gespannen nach wie vor eine große Herausforderung. Doch bei anderen Schwierigkeiten kann Mantle von Vorteil sein: Natürlich kann eine der Hardware auf den Leib geschneiderte Programmierschnittstelle deren Fähigkeiten komplett ausnutzen, was in Direct X nicht und in Open GL nur durch herstellerspezifische Erweiterungen möglich ist. Auch die Prozessorauslastung mit mehreren Threads werde erleichtert, so Andersson in seiner Präsentation. AMD selbst spricht zum Beispiel von einem neunfach gesteigerten Draw-Call-Durchsatz, welcher zum Rendern jedes Objektes oder jeder Objektgruppe benötigt wird und eine große Hürde beim Optimieren darstellt. Wäre der Verwaltungsaufwand vor der eigentlichen Berechnung komplexer Szenen reduziert, könnte die gesparte Zeit in sinnvollere Dinge investiert werden.

Apropos sinnvoll: Dank der direkten Integration von Mantle in die Engine, so ist sich Andersson sicher, können viele weitere Dinge einfach dadurch effizienter erledigt werden, dass die Engine viel besser als eine allgemeine API weiß, welche Buffer sie wofür einsetzt, ob bestimmte Speicherbereiche vielleicht später noch einmal gebraucht werden und so weiter.

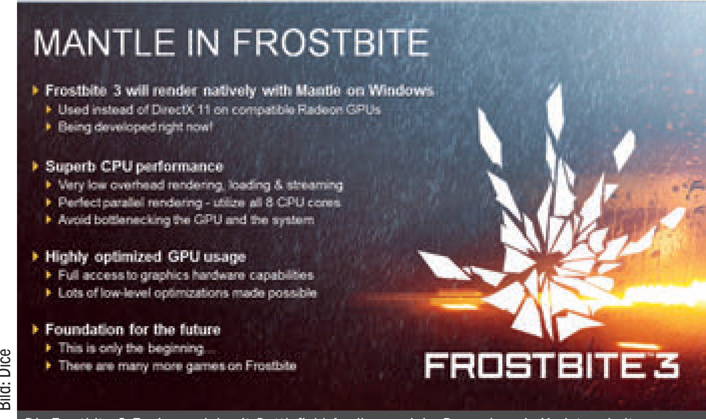


Bild: Dice

Die Frostbite-3-Engine und damit *Battlefield 4* sollen noch im Dezember ein Update erhalten, welches die optimale Nutzung von Radeon-Karten mit CNG-Architektur erlaubt.


Bild: Dice

Entwickler Dice sieht eine Reihe von Schwierigkeiten bei der Entwicklung für den PC. Mit der Mantle-API, so die Hoffnung der Schweden, sollen sich einige davon in Wohlgefallen auflösen.

Ein letzter wichtiger Punkt ist die Zusammenarbeit zwischen dem Prozessor und dem Grafikchip – die darf vermutlich in keiner AMD-Präsentation fehlen. Denn HSA, die Heterogeneous System Architecture, hat sich AMD groß auf die Fahnen geschrieben. HSA soll die Zusammenarbeit zwischen CPU und GPU durch gemeinsame Speicherverwaltung und vieles mehr effizienter gestalten und ist besonders für AMDs APUs mit integrierter Radeon-Grafik essenziell. Klassischerweise steckt der PC jedoch noch im Modell der mundgerechten GPU-Fütterung durch die CPU fest und lässt die inzwischen flügge gewordenen Grafikbeschleuniger zu wenig selbst tun.

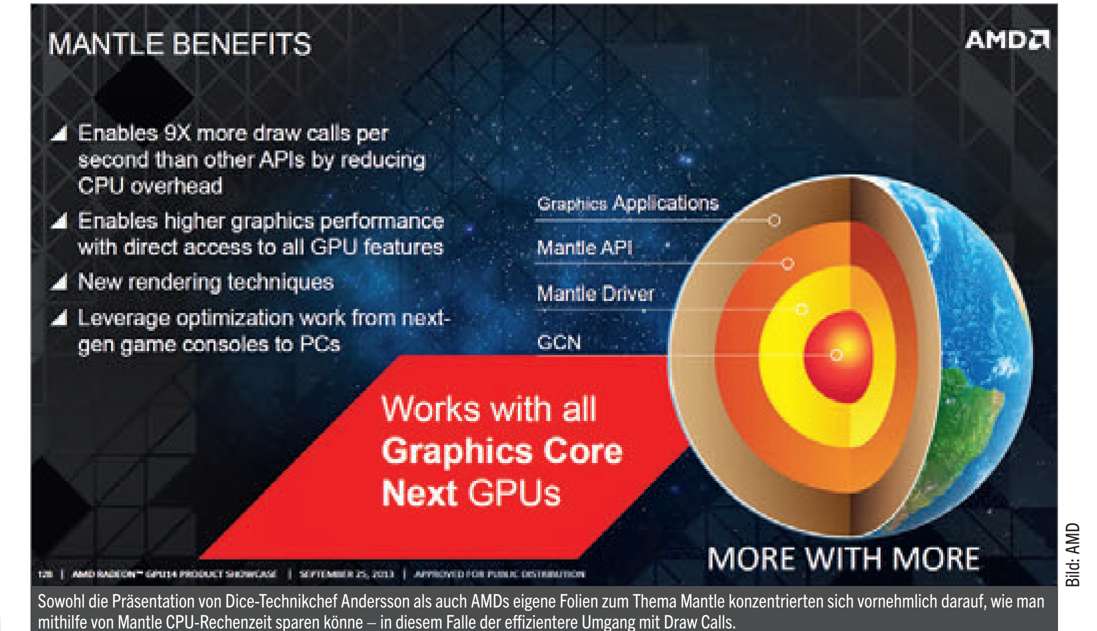


Bild: AMD

Sowohl die Präsentation von Dice-Technikchef Andersson als auch AMDs eigene Folien zum Thema Mantle konzentrierten sich vornehmlich darauf, wie man mithilfe von Mantle CPU-Rechenzeit sparen könne – in diesem Falle der effizientere Umgang mit Draw Calls.

WANN KOMMT MANTLE?

Die erste öffentliche Version von Mantle soll zusammen mit einem Update für *Battlefield 4* Mitte Dezember erscheinen. Ob es sich dabei um ein kombiniertes Update für die Spiele-Engine und den Treiber handeln wird, ist noch nicht entschieden. Auch die Größe des Updates konnte Andersson uns noch nicht verraten. Es komme ganz darauf an, was die Entwicklermannschaft noch alles in den Patch packen wolle. Der reine Mantle-Anteil, so schätzt Andersson, könne bei 50 bis 100 Megabyte liegen.

WELCHE HARDWARE WIRD MANTLE UNTERSTÜTZEN?

Da Mantle (zurzeit) eine reine Grafikschnittstelle ist, setzt das Update lediglich einen 3D-Beschleuniger der Radeon-Reihe voraus. Allerdings muss es sich dabei um ein Modell mit GCN-Architektur handeln. Ab der Radeon-HD-7700-Reihe soll Mantle also unterstützt werden; Support für die älteren VLIW-(very long instruction word) Karten sei nicht geplant. Das hat einen einfachen Grund: Mantle wird in der Lage sein, Möglichkeiten der GCN-Reihe zu nutzen, die über den Funktionsumfang von Direct 3D hinausgehen. Für diese Funktionen existiert bei den Radeon-Modellen der HD-6000-Reihe und älter sowie einigen umbenannten Altkarten keine Unterstützung.

WELCHE SOFTWARE WIRD MANTLE UNTERSTÜTZEN?

Hier können wir derzeit hauptsächlich auf Johan Anderssons Aussagen bauen. Dem Frostbite-3-Schöpfer zufolge ist eine Mantle-Unterstützung in seiner Engine lediglich das Grundgerüst, um weitere Spiele damit auszustatten. Sobald das *Battlefield 4*-Update fertiggestellt sei, werde man sich ansehen, welche anderen der Frostbite-Titel sich mit welchem Aufwand für Mantle portieren lassen. Künftige Titel, die als Basis die Mantle-fähige Version von Frostbite 3 nutzen, so Andersson, könnten hingegen direkt oder mit nur geringfügigen Änderungen von Mantle profitieren.

Wie viel Aufwand man in Alttitel stecken müsste, erläuterte Andersson im Gespräch mit PC Games Hardware, hänge davon ab, welche Änderungen die jeweiligen Studios am Engine-Grundgerüst vorgenommen hätten. Es sei, so der Schwede weiter, auch nicht geklärt, ob und wenn ja, wie viele Titel nachträglich portiert würden. Nähere Informationen wollte er sich zu diesem Thema mit Verweis auf die nahende AMD-Entwicklerkonferenz in San Jose nicht entlocken lassen.

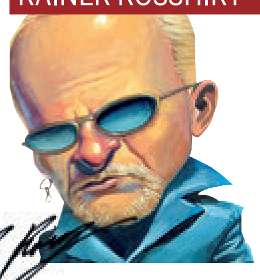
MANTLE AUF KONSOLEN?

Auf diese Frage müssen wir mit einem eindeutigen „Jein" antworten. Klar ist, dass Grundlagenarbeit der AMD-Konsolenabteilung auch Einzug in Mantle gehalten hat. Auch die Präsentationsfolie oben bestätigt das in ihrem letzten Stichpunkt. In Gesprächen dementierten AMD-Mitarbeiter diese Zusammenhänge zunächst auch nicht weiter. Im Nachgang sah sich Microsoft jedoch genötigt, per Blog-Eintrag zu vermelden, Mantle sei auf der Xbox One nicht verfügbar. Sicherlich ist es dann auch korrekt, dass AMD diesen Markennamen nicht bei der Arbeit mit der Xbox-One-Entwicklergemeinde verwendet. Und sicher ist auch, dass Microsoft kein Interesse daran hat, neben dem hauseigenen Direct X und dessen Xbox-One-Derivat eine zweite API zu fördern und so seine eigene Entwicklung zu schwächen. Sony, das seine Shader-Sprache für die AMD-Hardware der PS4 PSSL nennt, hält sich zu dem Thema traditionell bedeckt. ❑

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich bin ein echt knackiger Kerl! Zumindest knackte es neulich laut und deutlich in meiner Hüfte, was eine ganze Kette von Ereignissen nach sich zog."

Viel hat sich durch diesen Knacks nicht verändert. Außer dass ich nicht mehr stehen, gehen oder sitzen konnte, weil es sich so anfühlte, als ob meine Flanke mit Glasscherben gefüllt sei. Das war der ideale Zeitpunkt, um meine verblassten Erinnerungen an orthopädische Praxen aufzufrischen. Ich geriet in die Hände von – nennen wir ihn Dr. Hook und seine Medicine Show. Zunächst war ich erstaunt, dass ausgerechnet Orthopäden in ungemein weitläufigen Hallen zu residieren pflegen. Mit dem Tempo einer betäubten Schnecke kroch ich zum Empfang, während weiß gekleidete, vestalische Jungfrauen um mich herum huschten. Dort trug ich dem Zerberus mein Ansinnen vor und beharrte auf schneller Schmerzlinderung, andernfalls ich zu unfreundlichem Verhalten tendieren könnte. Da mein Auftritt offenbar mitleiderregend genug war, wurde dem auch entsprochen.
Ich sollte mich in den Röntgenraum begeben, der sich natürlich am anderen Ende der Katakomben befand, begleitet diesmal jedoch von meiner eigenen Vestalin. Kaum ein Stündchen später waren wir angekommen und ich sollte mich gerade und aufrecht vor ein Gerät stellen, auf dass meine Gräten sichtbar würden. „Wenn ich das könnte, wäre ich nicht hier!" – diesen Einwand ließ die Jungfrau jedoch nicht gelten und um meinen erbärmlichen Anblick zu maximieren, bestand sie darauf, dass diese Übung auch unbedingt mit heruntergelassener Hose stattfinden müsse (meiner – nicht ihrer!). Kaum war das überstanden, kroch ich in den Warteraum, um auf einem harten Schemel die bunten Sterne vor meinen Augen zu zählen und nach drei bis vier Ohnmachtsanfällen ins Allerheiligste zu robben. Dann ein kurzer Auftritt von Dr. Hook. Er diagnostizierte Defizite in meiner Schleimschicht zwischen den Gelenken, fragte mich, ob ich mit Medikamentenzuführung in Form von Spritzen einverstanden wäre, und verschwand so plötzlich wie er gekommen war. Von mir aus hätte er mir auch Hopi-Ohrkerzen, Schröpfkuren und schamanische Tänze verordnen können, wenn es denn hülfe! Sogleich machte sich eine andere Vestalin daran, die helfende Tinktur in meinen Körper zu transferieren. Vestalinnen scheinen eine Abneigung gegen männliche Beinkleider zu haben, denn auch dazu musste meine Hose weichen. Ich habe bayrische Vorfahren. Mir ist es unangenehm, meinen Sitzmuskel fremden Frauen zu präsentieren, noch dazu, wenn sie mit spitzen Dingen bewaffnet sind. Doch auch das ließ ich über mich ergehen. Apropos gehen – danach konnte ich gehen. Nicht dass ich das wirklich konnte, aber ich durfte. Gleich nachdem ich einen weiteren Termin für die Belustigung der Vestalinnen ausgemacht hatte, wobei ich dazu ausnahmsweise meine Beinkleider anlassen durfte.
Da nichts im Universum sinnlos ist, konnte ich sogar etwas aus dem Besuch lernen. Erstens: So eine Praxis ist eine gut geölte Maschine, die mit dem Störfaktor Mensch gut zurechtkommt. Zweitens: Egal welches Unglück dir widerfährt, am Ende stehst du immer ohne Hose da und machst einen erbärmlichen Eindruck. Und drittens: Der Mensch funktioniert ohne Schleim nur unzureichend.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

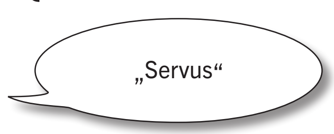
Spamedy



Hallo,
ich wünsche Ihnen einen schönen Tag, in Ihrem Spam Ordner ist versehentlich eine persönliche Nachricht an Sie gespeichert worden. Das ist der Titel: Auch Probleme mit Ihrer Bank? -- jetzt ab 3.6 Prozent und ohne bankmässige Schikanen fresh Geld bekommen
Tut uns leid, wir werden aber in Zukunft versuchen, das Problem besser in den Griff zu bekommen
eMail service

Ein ausgesprochen liebenswerter Versuch, meinem Spamfilter zu entkommen. Wird aber leider nicht funktionieren, da ich es vorziehe, Bankgeschäfte mit Unternehmen zu tätigen, deren Mitarbeiter mit der Rechtschreibung weniger auf Kriegsfuß stehen. Auch ein Zinssatz, welcher wohl dem Reich des Wunschdenkens entsprungen ist, wird daran nichts ändern.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz



Servus aus dem wunderschönen niederbayrischen Landshut,
i häd da bei dem buidl zwoa tipps, entweder des is eia zivilbulle awa weil ma koa leberkassemme sigt dad i song des is oana vo eire lektoren
schena gruaß: Alois

Da sich zwei Bayern auch ohne viele Worte gut verstehen lautet meine Antwort:
Naa. Nix vo oidem.
Die Übersetzung für Nicht-Bayern (was ja keine Schande ist) lautet: Nein, nichts von alledem, was erwähnt wurde, trifft zu. Ich bedaure.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

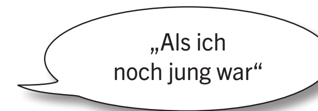


Unseren Michael hat niemand richtig zugeordnet und der Preis bleibt im Pott (meiner Schublade).



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig erratet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

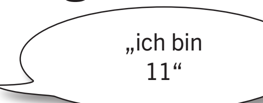
Neues von Herrn LAN



Hallo Rainer,
*In der Ausgabe 11/13 gab es den Kalauer mit Herrn Lan und seinen Partys. Leider gibt es die immer seltener von ihm. Als ich noch jung war *hust* (bin jetzt 28), hat man sich des Öfteren auf einer LAN Party versammeln können. Für die jüngeren Spieler muss man erwähnen, dass man damals keine 50 irgendwas € monatlich ausgeben musste, um einen Battlefield oder sonstige Server zu betreiben, und nicht dauerhaft mit dem Internet verbunden sein musste. Man konnte diesen einfach über ein beiliegendes Tool erstellen und per Befehle steuern. Die Unsitte der Publisher und Entwickler, darauf zu verzichten und alles nur noch über Online-Zwang laufen zu lassen, wird zum Aussterben dieser Events führen, gefährdet sind diese schon. Dabei steckt so viel mehr dahinter, als nur zu zocken. Nirgendwo sonst gab es größere Ferkeleientauschbörsen, Trink- und Fressgelage.*
In diesem Sinne: Auf Herr Lan und seine Feste!
Gruß Boris

Deine Erinnerungen an Herrn LAN unterscheiden sich doch sehr von meinen. Vielleicht auch deshalb, weil mein Herr LAN damals jünger war als deiner. Mir fallen dazu immer lange Wege und das Schleppen von eigentlich immobiler Hardware ein. Ich hatte damals einen Tower mit angeschraubtem Griff! Dann traf man sich an langweiligen Lokalitäten, baute den ganzen Trödel auf, suchte stundenlang irgendwelche Fehler und irgendwann konnte man dann auch tastsächlich etwas spielen. Essen und Getränke wurde entweder in grauenhafter Qualität selbst mitgebracht, gerne getauscht, weil keiner das eigene Zeugs essen wollte, oder für den Gegenwert des halben Einkommens vor Ort organisiert. Dafür traf man Leute, die man eigentlich niemals treffen wollte.
Danach Abbau, schleppen, Heimfahrt und das unvergleichliche Gefühl, dabeigewesen zu sein. Danke. Ich weine dem Herrn LAN und seinen Partys keine Träne nach und bin heilfroh, dass er in Rente ist.

Fragestunde



hallo ich schreibe jetz zum ersten mal an dich rainer rosshirt um es vor weg zu sagen ich bin 11 und schreibe alles klein . kennst du torchlight2, dragons propeth ,monster hunter tri3 sowie monster hunter freedom united und monster hunter freedom 2?
Erik Hersmann

Ja was nun? Du bist 11 – Jahre alt? 11 Kilo schwer? Ein Elf? Auch wenn ich jetzt dein Alter auf ein eindeutig schulpflichtiges schätze, hättest du dir dennoch ein wenig mehr Mühe geben können. Und nein, es wirkt nicht putzig, wenn man alles klein schreibt, sondern es liest sich schlicht und ergreifend saumäßig. Muss sich dein Deutschlehrer ab und zu übergeben oder kann man statt Deutsch inzwischen auch schon Ausdruckstanz wählen? Zu deinen Fragen: Die Antworten lauten ja, ja, nein, nein und noch einmal nein.
Was wolltest du mir mit deiner E-Mail sagen? Wenn du mir deine Adresse mitteilst, schicke ich dir einen Magenbitter. Der ist natürlich nicht für dich! Den sollst du bitte deinem Deutschlehrer mit meinem aufrichtigen Beileid übermitteln. Er kann beides gut gebrauchen.

Bewerbung

„Muss ich dazu umziehen?“

Hallo Leute der PC Games,
ich spiele seid vielen jahren alle möglichen Speile und kenne mich gut aus. Icvh bin 19jahre und wohne in Brandenburg. Ich würde gerne für sie arbeiten und die neusten spiele testen. Muss ich dazu umziehen? Wie siht es da mit der bezahlung aus, übernehmen sie die kosten? Bitte machen sie mir ein angebod.
Mit frundlichen grüssen.
M. Reinhardt
PS. Ich könnte sofort anfang.

Vielen Dank für Ihre aussagefähige Bewerbung. Ich kann Sie beruhigen – ein Umzug ist nicht zwingend notwendig. Es würde auch genügen, wenn Ihre Sekretärin hier täglich anwesend wäre. Natürlich wird persönliches Erscheinen hin und wieder dennoch sehr gerne gesehen, was mit dem Dienstwagen jedoch kein Problem darstellen sollte. Auf die Höhe der Entlohnung möchte ich hier nicht eingehen, um bei anderen Berufsgruppen (Zahnärzte, Beamte im höheren Dienst, Aufsichtsräte) keinen Neid aufkommen zu lassen.
Wir freuen uns auf Ihre persönliche Bewerbung, zu der Sie jeden Mittwoch um 16 Uhr bei uns erscheinen können. Bitte seien Sie pünktlich, da ich für frisches Popcorn und kühle Getränke sorgen muss.
PS: Ein ebenso liebenswerter wie schrulliger Brauch, der hier in Fürth gang und gäbe ist, fordert, dass eine Bewerbung singend und in Unterwäsche vorzutragen ist.

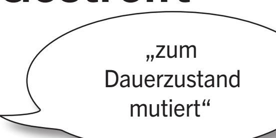
Mehr Quiz

„Keinerlei Gefühlsregungen“

Hallo Rainer,
diesmal ist es aber wirklich einfach: das ist James Last! Und ich denke mal, er ist für die Musik in eurem Fahrstuhl zuständig!
Beste Grüße: Thomas
P.S. Keinerlei Gefühlsregungen von meiner Seite diesmal. Nicht dass mich jetzt auch noch James Last „irgendwie putzig“ findet ...

Jetzt wo du es ansprichst, fällt mir auch eine gewisse Ähnlichkeit von unserem Michael mit dem James auf. Lediglich das Toupet und der Taktstock fehlen dem Michel. Der hat sich über den Vergleich übrigens so sehr gefreut, dass ich mich tagelang nur auf dem Redaktionsserver einloggen konnte, wenn ich mir vorher mindestens zehn Minuten lang „Non Stop Dancing“ am Telefon anhörte. Bisweilen kann so ein Admin etwas nachtragend sein. Zum Glück ist er bisher noch nicht auf die Idee gekommen, den Aufzug beschallen zu lassen.
Wie James Last dich findet, kann ich dir auch nicht sagen. Wir finden dich jedenfalls alle putzig.

Gestreift



Seit ein paar Tagen nerven mich weiße Streifen auf meinem Fernseher. Erst verschwanden diese nach 5-10 Minuten wieder, doch nun ist dieses Problem zum Dauerzustand mutiert. Was ist die Ursache? Hier ein Foto von den besagten weißen Streifen.
Von Samsung Mobile gesendet

Ich kenne persönlich ein ähnliches Problem, das sich allerdings in grauen statt in weißen Streifen äußert. Seinen Ursprung hat es in der mangelhaften Pflege des Geräts und es konnte bisher immer mit einem angefeuchteten Staubtuch gelöst werden.
Ich habe deine E-Mail unserem Techniker vorgelegt. Nachdem er sich eingehend mit dem beigefügten Foto beschäftigt hatte, diagnos-

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Bullshit Button

Eigentlich sollte dieses nützliche Zubehör zur Pflichtausstattung eines jeden Büros werden. Der optisch auffällige Button lässt auf Knopfdruck fünf verschiedene Meldungen ertönen, die sich allesamt auf seinen Namen und seine Daseinsberechtigung beziehen und blinkt dabei wild.
Unauffällig im Meeting auf dem Tisch platziert, kann man darauf warten, bis der Erste ihn drückt. Im Gegensatz zur verbalen Meinungsäußerung werden die Geräusche des Bullshit Buttons jedoch seltsamerweise fast immer positiv aufgenommen. Zumindest die ersten 500 bis 600 Mal.



http://www.getdigital.de/Bullshit-Button.html

Bildquelle: getdigital.de

Rossis Speisekammer

Heute: **Big Jack**

Wir brauchen:

Für die Sauce:
- 1 Glas Miracel Whip
- 1/2 Tasse Saft aus einem Gewürzgurkenglas
- 1 Tasse French Dressing
- 1 TL Paprikapulver
- 1/4 TL schwarzer Pfeffer
- 1 TL getrocknete Zwiebeln

Für die Burger:
- 500g Rinderhack
- große Hamburgerbrötchen
- Eisbergsalat (dünne Streifen)
- Gewürzgurken
- klein gehackte Zwiebel
- Schmelzkäsescheiben (Chester)

Die Sauce bereiten wir zu, indem wir alle Zutaten dafür in eine Schüssel geben und gut vermengen. Wichtig ist es, sie für mindestens eine Stunde an einem kühlen Ort abgedeckt stehen zu lassen.
Das Hackfleisch mit Salz und Pfeffer würzen und Burger (4-6 Stück) daraus formen. Ich mache daraus eine relativ feste Kugel, drücke sie mit einem Unterteller in passender Größe platt und entferne das, was übersteht. So sehen sie auch sehr professionell aus. Die Burger sehr heiß anbraten und sobald sie etwas Farbe bekommen haben, die Hitze reduzieren und fertig braten, bis sie schön dunkelbraun sind. Eine zu kurze Bratzeit ist weniger schlimm als eine zu lange! Da werden sie trocken und zäh. Die Hamburgerbrötchen werden längs in drei Teile geschnitten und auch in der Pfanne kurz angeröstet – das Mittelteil auf beiden Seiten. Danach das Unterteil mit der Sauce bestreichen, Zwiebelstücke, etwas Eisbergsalat und zwei Gurkenscheiben dazu. Darauf dann einen Burger und eine Scheibe Käse. Danach kommt das Mittelteil, das wir oben auch mit Sauce bestreichen, ein weiteren Burger und natürlich auch Gurken, Salat und Käsescheibe. Nur noch den „Deckel" drauf – fertig. Ich gebe sie sicherheitshalber noch kurz in die Mikrowelle, damit sie auch schön warm auf den Tisch kommen.
Der „Big Jack" braucht sich vor seinem großen Vorbild nicht zu verstecken. Was ich sehr gerne mag, ist, statt der Gewürzgurke ein paar Scheiben Jalapeños zu verwenden. Das gibt dem Burger deutlich mehr Pfiff.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

tizierte er fachmännisch, dass auf deinem Fernseher komische, weiße Streifen zu sehen sind, deren Ursachen vermutlich auf einen Defekt zurückzuführen sind.
Ich habe zwar kein Samsung-Mobile (wo gibt es die eigentlich?), aber dafür eines mit kleinen Hamburgern (die Dinger zum Essen, nicht die Hanseaten), was ich vor vier Jahren anlässlich meines Geburtstagsgrillens geschenkt bekam.

Tag der offenen Tür

„mein Mann Ist Fan"

Hi,
mein Mann Ist Fan eurer Zeitung und DVD. Gibt es die Möglichkeit euch über den Rücken zu schaun?
Grüße: Denise

Leider kann ich deine Frage nicht ganz eindeutig beantworten. Dazu müssten wir erst einmal deinen Mann kennen. Es gibt hier durchaus Rücken, da fällt es ausgesprochen schwer, darüber zu schauen. Abgesehen davon ist es natürlich möglich. Allerdings gestaltet es sich nicht so ganz einfach. Uhrzeit und Ort wären da von enormer Wichtigkeit. Mir zum Beispiel kann man über den Rücken schauen, wenn man sich gegen 1 Uhr in ein Nürnberger Lokal begibt, welches nach einem Lied der Rolling Stones benannt wurde. Ich pflege dort des Öfteren ein extrem frühes Frühstück zu mir zu nehmen oder einen kleinen Happen für den Heimweg. Wie meine Kollegen dies handhaben, kann ich dir leider auch nicht sagen – so intim sind wir hier nicht.
Eine andere Möglichkeit wäre natürlich unser Lesertag. Eine Art Tag der offenen Tür für Abonnenten, den wir jährlich veranstalten. Details dazu findest du auf unserer Homepage

Werbung

„haben Sie einen Tipp"

Sehr geehrte Damen und Herren,
haben Sie einen Tipp, wie ich die nervigen Gängel-Popups (à la „könnte dich auch interessieren") Ihrer Webseiten geblockt bekomme?
Mit freundlichen Grüßen: Immanuel
- Frieden den Verlorenen –

Ja Immanuel, da haben wir tatsächlich einen Tipp! Man könnte die Werbung ersatzlos streichen und aus unserer Seite ein kostenpflichtiges Angebot machen.
Haben Sie sich nie gefragt, wie so eine Seite entsteht, wie sie gefüllt, gewartet und gehostet wird? Denken Sie wirklich, dass dies alles kein Geld kostet und die Online-Redakteure ihrem Beruf aus schierer Freude am Werk nachgehen? Auch Online-Redakteure müssen essen und Miete bezahlen. Die vielen anderen Personen, welche an unseren Seiten beteiligt sind, erwähne ich noch gar nicht. Wie alles im Leben muss sich

LESER DES MONATS

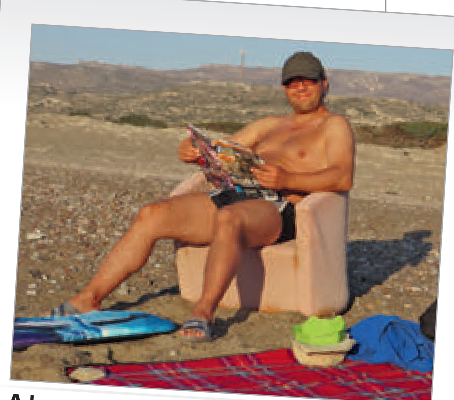
Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Michael unter einem hohen Gebäude in Malaysia.



Erik vor einem exotischen Gebäude in Japan.



Alex ganz ohne Gebäude auf Karpathos.

eben auch eine Seite wie die unsere rechnen. Und da gibt es bedauerlicherweise nur zwei Möglichkeiten – Bezahlangebot oder Finanzierung durch Werbung. Sollte Ihnen eine dritte einfallen, lassen Sie es uns wissen.
Insofern werde ich Ihnen selbstverständlich keine Tipps zum Entfernen der Werbung geben, falls es überhaupt welche geben sollte, da dies aus meiner Sicht eigentlich ganz klar eine Erschleichung von Leistung wäre.

Seriennummer

„da wollte ich fragen"

Hallo Rainer,
ich habe das spiel driver in der zeitung gehabt und da brauch man ja eine serinummer da wollte ich fragen ob mann die seriennummer mehr mals verwenden kann

mfg fabian

Klar – kein Problem. Dazu sind Seriennummern ja da, dass sie beliebig oft verwendet werden können. Wenn man sie nur einmal einlösen könnte, wären sie ja sinnlos. Übrigens kann sie nicht nur von Mann, sondern auch von Frau problemlos verwendet werden. Und jetzt, wo ich so willig geantwortet habe, könntest du mir auch einen Gefallen tun. Lies dir bitte die Antwort auf den Leserbrief von Erik Hersmann durch. Keine Angst, das tut nicht weh. Das schaffst du!

Überflieger

„warum eigentlich nicht?"

Hallo Rainer,
neulich, bei „Wer bin ich?" haben offenbar viele Leser auf eine Pilotin oder Flugbegleiterin getippt. Du hast diese Tipps aber zurückgewiesen und angemerkt, dass solche Berufsgruppen in eurer Redaktion gar nicht vertreten sind. Aber warum eigentlich nicht? Ihr seid doch ständig auf Reisen um den Globus, um Messen und Entwicklerstudios zu besuchen. Da wäre doch die Anschaffung eines Flugzeugs nur logisch! Ihr müsstet nie mehr mühselig Flüge buchen und Verspätungen hinnehmen. Und wenn der Flieger mal nicht gebraucht wird, könntet ihr ihn privat nutzen. Stell dir vor, wie du damit bei den Frauen ankommst („Wir nehmen den Jet, Baby")! Ich habe auch schon einen Namensvorschlag für das Flugzeug: Rossinenbomber.

Guten Flug,
Nico

So verlockend dein Vorschlag vordergründig auch erscheinen mag, ich wage es nicht, ihn der Geschäftsleitung vorzulegen. Weiße Jacken stehen mir einfach nicht und wenn man die Ärmel nicht vom Körper lösen kann, erscheint mir das eher unbequem.
Ich will es zwar nicht wahrhaben, aber vielleicht ist an so einem Jet dann doch etwas dran, wenn ich mir die Eroberungen von Justin Bieber so ansehe. An seinem scharfen Geist, der eloquenten Ausdrucksweise oder seinem eindrucksvollen Körper kann es ja wohl nicht liegen. Also bleibt nur der Jet. Allerdings ziehe ich es dann doch vor, mich nicht anzubiedern und bezüglich der schöneren Hälfte der Menschheit bescheidener zu bleiben.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Pinterest

Pinterest ist ein soziales Netzwerk, in dem Nutzer Bilder mit Beschreibungen an virtuelle Pinnwände heften können. Andere Nutzer können dieses Bild ebenfalls teilen, ihren Gefallen daran ausdrücken oder es kommentieren.
Für alle, die noch nicht genug lustige Katzenbilder oder Fotos von uninteressanten Personen bei uninteressanten Tätigkeiten bewundern konnten. Natürlich auch für Selbstdarsteller, die sich, ihr Essen, ihren Urlaubsort ihre Gö… äh … Kinder oder Sonstiges der Öffentlichkeit nicht vorenthalten wollen/können. Ob die Menschheit ein weiteres Netzwerk dieser Art braucht, sei dahingestellt. Jeder Mensch hat ein Recht auf Privatsphäre. Leider wird es für meinen Geschmack viel zu wenig genutzt.

Anzeige



PC Games

Bequemer und schneller online abonnieren:
shop.pcgames.de
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.pcgames.de/miniabo

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended + Gratis-Extra für nur € 13,90! 1089306
☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-! 1089305
☐ Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 7,90! 1089307

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
☐ 70211055 oder ☐ 70211054 oder ☐ 70193204

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die DVD-Version jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben, die Magazin-Version zum Preis von nur € 41,-/12 Ausgaben (= € 3,42/Ausg.); Ausland: € 53,-/12 Ausgaben; Österreich: € 49,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 78,90,-/12 Ausgaben (= € 6,58/Ausg.); Ausland: € 90,90,-/12 Ausgaben; Österreich: € 86,10,-/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

pcgames.de im November

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

PC Games auf Facebook

Gefällt euch: Unsere Facebook-Community wächst und wächst...

Schon über 80.000 Fans folgen PC Games auf Facebook – kein Wunder: Denn die offizielle Seite liefert die neuesten Ankündigungen, Gerüchte, Ereignisse und Videos direkt in den News-Feed. Egal ob Tests, Messe-Berichte, ein Blick hinter die Kulissen der Redaktion oder Amüsantes aus dem World Wide Web: Unser Facebook-Team sorgt dafür, dass ihr keine interessante Meldung versäumt. Außerdem ist die Facebook-Seite auch ideal dazu geeignet, um mit der Redaktion in Kontakt zu treten: Fragen, Anregungen, Lob und Kritik sind nur einen Mausklick entfernt. Wer das soziale Netzwerk intensiv genutzt, ist herzlich eingeladen, die offizielle Facebook-Seite von PC Games zu „liken". Die Adresse: www.facebook.com/pcgames.de. Übrigens sind auch unsere Schwestermagazine wie PC Games MMORE und PC Games Hardware mit eigenen Auftritten bei Facebook vertreten.





EDGE-App

Deutsche iPad-Ausgabe gratis!

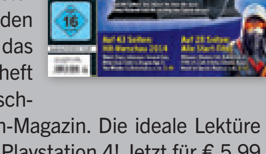


Die kultige britische Zeitschrift gibt's jetzt auch in einer deutschen Fassung exklusiv fürs iPad. Und das Beste: Dank dem Sponsor SAE Institute sind die ersten 10.000 Downloads kostenlos. Da heißt es schnell sein und sich die neueste EDGE-Ausgabe 260 gratis sichern – jetzt exklusiv im Apple iTunes-Store!



Playstation 4

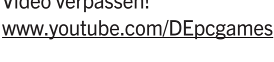
Das Sonderheft zum Start der Konsole



84 Seiten Infos satt, Wendeposter und eine DVD mit über drei Stunden Videomaterial – all das bietet das brandneue Playstation-4-Sonderheft unserer Kollegen von play³, Deutschlands meistgekauftem Playstation-Magazin. Die ideale Lektüre zum Deutschlandstart von Sonys Playstation 4! Jetzt für € 5,99 im Handel – oder einfach unter shop.computec.de bestellen!

Unser Youtube-Kanal

Trailer, Test-Videos, Messeberichte und exklusive Specials findet ihr rund um die Uhr auf dem offiziellen PC-Games-Kanal bei Youtube. Einfach abonnieren und kein Video verpassen!
www.youtube.com/DEpcgames





Günstige Battlefield-4-Server

Leseraktion: Bis zu 85 Euro sparen, 1. Monat gratis!



Ungetrübter Spielspaß, lagfreies Spielen, stabiler Ping: Ein eigener *Battlefield 4*-Server für sich und Freunde – das wär's doch! Das muss kein Wunschtraum bleiben, denn 4netplayers.de macht PC-Games-Lesern ein tolles Angebot. Dank der Seriennummer auf der Codekarte in der Heftmitte sichert ihr euch euren offiziellen *Battlefield 4*-Ranked-Server. Wählt einfach die Servergröße (von 16 bis 64 Slots), die gewünschte Laufzeit und spielt im ersten Monat kostenlos. Dank des exklusiven Codes spart ihr so bis zu 85 Euro. Mit einem Ranked Server könnt ihr übrigens jedes Spiel spielen, das 4netplayers anbietet (u. a. *Minecraft*). Normalerweise kostet so ein Server monatlich € 7,99 – und auch diese Gebühr wird euch erlassen. Probiert es aus: Der erste Monat geht aufs Haus; es wird lediglich die Einrichtungsgebühr von einem Euro fällig. Die Mindestmietdauer beträgt drei Monate. Die Einlösung des Codes ist ganz einfach. Ruft die folgende Website auf: gameserver.4players.de/pcgames. Nur über diesen Link kommt ihr in den Genuss des Freimonats. Dort erfahrt ihr auch, an welcher Stelle ihr euren ganz persönlichen Gutschein-Code einlösen könnt. PC Games und 4netplayers.de wünschen euch viel Spaß!

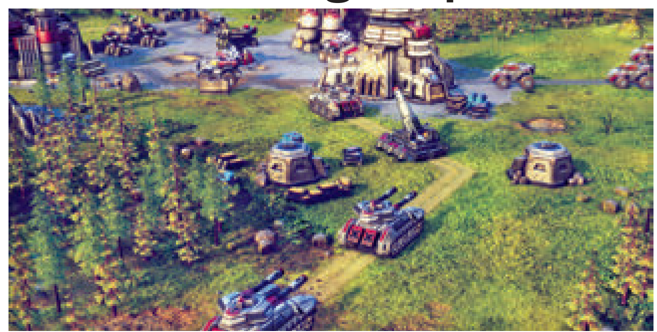


Galileo BIG BANG!
Galileo
GALILEO SPRENGT DAS STUDIO
FREITAG 29.11. // 19:05
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

Im nächsten Heft

Special

Das Comeback der Rundenstrategie-Spiele



Civilization 5, Battle Worlds: Kronos, XCOM: Enemy Within: Während das Echtzeitstrategiegenre schwächelt, sind Rundenstrategiespiele wieder groß im Kommen. Wir beleuchten die Hintergründe!

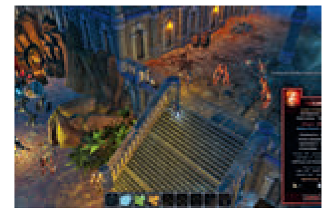
Special

Hinter den Kulissen bei der USK
Wir besuchen die Computer- und Videospielprüfer in Berlin.



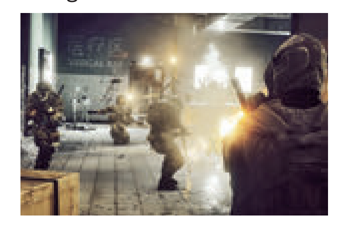
Vorschau

Divinity: Original Sin | Zu Besuch bei den *Divinity*-Entwicklern Larian im belgischen Gent.



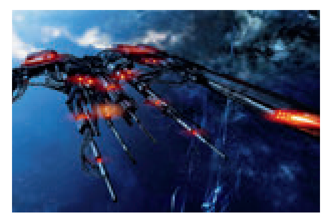
Vorschau

Battlefield-4-Add-ons | Alles über die Erweiterungen *China Rising* und *Second Assault*.



Test/Special

Die Akte „X" | Langzeit-Test des neuen Teils *Rebirth* inklusive großem Special zur Serie.



PC Games 01/14 erscheint am 27. Dezember!

Vorab-Infos ab 23. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

PATRIZIER 4

Games for Windows
DVD
PATRIZIER IV

Erstklassige Wirtschaftssimulation mit komplexem Handelssystem und detaillierter Grafik. Spielspaßwertung in PC Games 09/2010: 84!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Torsten Lukassen, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Roland Austinat, Andreas Bertits, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Mháire Stritter, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Dirk Walbrühl, Sebastian Weber
Trainees René Gorny, Tim-Philipp Hödl, Michael Magrian, Heiko Mette, Susanne Panzitta, Daniel Reinold
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert / Tanja Adov (Illustration)
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED 12/13

BATTLEFIELD 4

EINSTEIGER- UND KLASSENTIPPS



Respekt vor dem taktischen Gameplay in *Battlefield 4*? Mit unseren Klassenguides und Einsteigertipps machen wir euch fit, sodass ihr auch im Team euren Beitrag leistet könnt.

INHALT

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

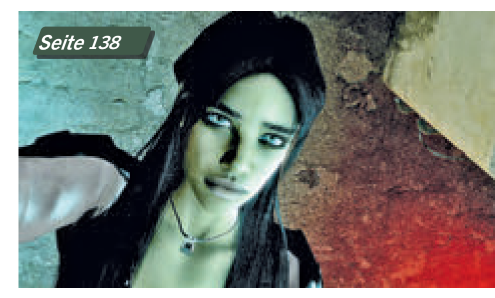
ALLE GEHEIMNISSE GELÜFTET



◀ Unsere Tipps verraten die Fundorte der Geheimnisse, Aussichtspunkte, Truhen, Maya-Stelen, Animus-Fragmente, Abstergo-Haftnotizen, Assassinen-Aufträge und Templer-Anschläge.

HARDWARE-SPECIAL

SPIELVERSCHÖNERUNG



◀ Keine vernünftige Kantenglättung, detailarme Texturen, Flimmern? Das muss nicht sein! Erst recht nicht bei eurem Lieblingstitel! Unser Hardware-Special verrät, wie ihr jedes Spiel grafisch auf eine neue Ebene hievt.

DUNGEON SIEGE 3

KLASSENGUIDE UND TIPPS



◀ Welcher Charakter sich für welchen Spielertyp eignet und welchen Helden man jeweils im Schlepptau haben sollte, verrät unser Klassenguide zur Heft-Vollversion.

REPORT

GAMIFICATION



◀ Die wenigsten Menschen wissen, dass die Mechanismen der Videospiele bereits unseren Alltag beherrschen. Willkommen in der Welt der Gamification!

EINSTEIGER- UND PROFI-TIPPS

Assassin's Creed 4: Black Flag

Von: Marvin Fuhrmann/Marc Brehme

Mit unseren Tipps zu Assassin's Creed 4: Black Flag bleibt kein Auftrag ungelöst und kein Geheimnis unentdeckt.

Assassin's Creed 4: Black Flag* führt euch in der Rolle des Piraten Edward Kenway in die Karibik. Typisch für die Serie verfolgt ihr in der Haupthandlung die Entwicklung des Protagonisten zum Assassinen. Neu für die Reihe ist der starke Fokus auf Seeschlachten, die bereits mit dem Vorgänger eingeführt wurden. Ihr agiert nun öfter auf hoher See, im Kampf gegen englische und spanische Schiffe. Außerdem ist es möglich, mit der Jackdaw alle Inseln auf der Karte zu bereisen.

Beim Kampfsystem von *Assassin's Creed 4: Black Flag* verhelfen euch Konter stets zum Sieg. Wenn Gegner eine Attacke vorbereiten, könnt ihr sie damit sofort ausschalten.

Allgemeine Tipps

Um Edward Kenway problemlos durch die Karibik zu schippern, können euch manche Spielweisen durchaus nützlich sein. So gilt es vor allem bei Schleichpassagen und offenen Kämpfen diverse Dinge zu beachten, um die Oberhand zu behalten und nicht ins Hintertreffen zu geraten. Abseits der Missionen gibt es in der detaillierten Spielwelt allerhand Sammelobjekte zu ergattern. Wir zeigen euch, wo diese sich am häufigsten verbergen, und geben euch so erste nützliche Hinweise für euren Ausflug in die Spielwelt von *Assassin's Creed 4: Black Flag*.

BESONDERHEITEN IM KAMPF UND BEI SCHLEICHMISSIONEN

Für den Kampf gilt es zu beachten, dass Konter euch stets zum Sieg verhelfen. Achtet auf das Symbol über dem Gegner, wenn diese eine Attacke vorbereiten. Mit eurem Konter ist es möglich, Gegner sofort auszuschalten. Danach ist Edward, bis er wieder getroffen wird, in der Lage, fast alle Gegner mit nur einer Attacke zu erledigen. Kontert und reiht danach möglichst viele Angriffe gegen eure Widersacher aneinander, um als Sieger aus den Kämpfen hervorzugehen.

Auf hoher See gibt es mehrere Faktoren zu beachten. Zum einen müsst ihr die Windrichtung mit in eure Kämpfe einbeziehen. Diese wird in Form eines Pfeils auf der Minikarte im unteren linken Bildschirmbereich angezeigt. Segelt ihr gegen den Wind, kann es schnell passieren, dass ihr auf der Stelle treibt, während euer Gegner zum Rammmanöver ansetzt.

Zum anderen gilt es die Ressourcen in Form von Kanonenkugeln und Sprengfässern wirksam einzusetzen. Nachdem ihr einen Schuss abgesetzt habt, dauert es eine Weile, bis ihr wieder feuern könnt. Das kann in manchen Fällen schon zu folgenschweren Schäden an der Jackdaw führen. Nutzt auch hier die Deckungsfunktion, um großen Schaden zu vermeiden.

Die Schleichpassagen in *Assassin's Creed 4: Black Flag* gehören wohl zu den schwierigsten Parts des Spiels. Grund dafür ist die künstliche Intelligenz (KI), die euch sehr schnell erspäht. Das lässt sich verhindern, indem ihr die hohe Vegetation, in Form von Büschen und Sträuchern, nutzt, um euch durch patrouillierende Gegnerhorden zu schleichen. Wenn ihr euch selbst einen Weg eröffnen wollt, pfeift nach Wachen, lockt sie so aus der Deckung heran und schaltet sie dann lautlos aus. So ergeben sich immer wieder Lücken auf dem Weg zum Ziel.

SO KLAPPEN DIE SCHLEICH-MISSIONEN!

Wichtig ist, stets genügend Schlaf- und Berserker-Pfeile im Gepäck zu haben. Mit Knochen, die ihr in Harpunen-Missionen bekommt, bastelt ihr Pfeil-Nachschub. Ideale Ziele für Berserker-Pfeile sind Schützen und die zierlichen Degen-Spezialisten. Bleibt beim Schleichen und Verfolgen stets in den Pirschzonen und macht immer wieder Gebrauch von eurer Adlerauge-Fähigkeit, um Zielpersonen zu markieren und Wachen sowie Verstecke auszumachen. Meist ist es nicht nötig zu sprinten – und wenn ihr an einer Stelle partout nicht weiterkommt, haltet inne und studiert eure Umgebung genau. Meist gibt es mehrere mögliche Schleich-Routen. In Städten könnt ihr außerdem praktische Helfer anheuern.

NUTZT DAS NEUE SCHNELL-REISESYSTEM!

In der Spielwelt könnt ihr massenhaft Aussichtspunkte erklimmen und euch dort „synchronisieren".

SAMMELOBJEKTE: ÜBERSICHT UND TIPPS ZUR OBJEKTEJAGD

Sammelbare Objekte unterteilen sich grundsätzlich in solche, die ihr in der Simulation findet, und solche, die sich im Gegenwartsszenario außerhalb des Animus verstecken. In der Karibik befinden sich die meisten Gegenstände. Dort gibt es:

- **Aussichtspunkte**
- **Truhen**
- **Animus-Fragmente**
- **Shantys**
- **Geheimnisse**
- **Templerjagden, Marine- und Assassinen-Missionen**

Im Gegenwartsszenario seid ihr ein Angestellter der Abstergo-Entertainment-Firma. In dem modernen Bürogebäude lassen sich folgende Sammelobjekte finden:

- **Abstergo-Haftnotizen**
- **Hackbare PCs**

Mit unserer kleinen Sammlung an Tipps erleichtern wir euch den Weg zu 100-prozentiger Synchronität auf dem Weg zum Assassinen-Profi.

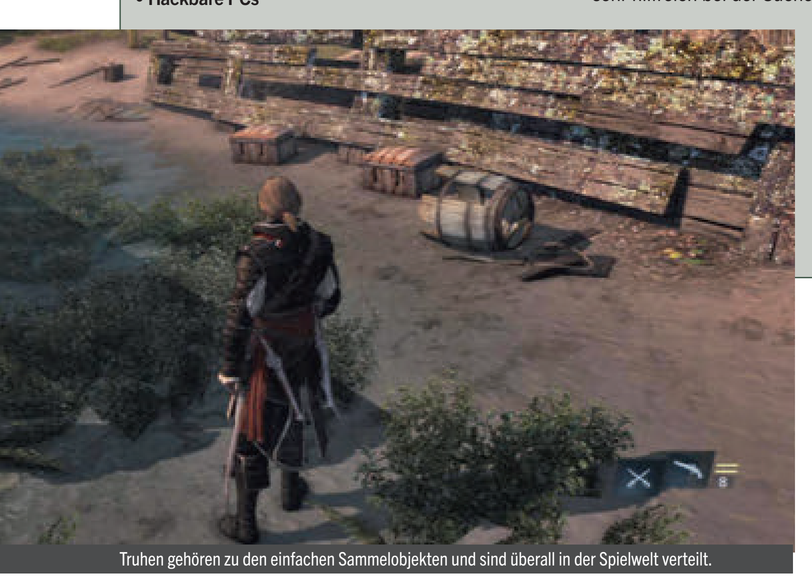
Benutzt die Aussichtstürme!
Wichtig für Objekt-Jäger unter euch sind die Aussichtstürme, die schon seit dem ersten Teil in der Spielwelt zu finden sind. Erklimmt ihr diese und synchronisiert ihr an der Spitze, werden euch alle sammelbaren Objekte in der näheren Umgebung auf der Karte eingezeichnet. Das erleichtert euch die Arbeit auf dem Weg zur 100-Prozent-Marke enorm. Ohne die Synchronisation an der Spitze der Türme bleibt das Gebiet verschleiert und es werden euch nur Objekte angezeigt, an denen ihr direkt vorbeilauft .

Achtet auf die Minikarte!
Die kleine Karte in der unteren linken Bildschirmecke ist sehr hilfreich bei der Suche. Sie zeigt euch die genaue Position der Objekte an. Auch ob ihr euch zu hoch oder zu tief befindet. Seid ihr nicht auf einer Ebene mit dem gesuchten Artefakt, erscheint das Symbol etwas durchsichtiger. Wird es voll sichtbar, habt ihr zumindest schon einmal die richtige Höhe gefunden.

Sucht auch abseits der Wege!
Findet ihr ein Objekt nicht auf Anhieb? Immer mit der Ruhe! Vor allem Truhen sind manchmal an Plätzen versteckt, die man nicht auf den ersten Blick sieht. Das beste Beispiel dafür bietet die Tutorial-Insel Cape Bonavista. Hinter einem Wasserfall verbirgt sich eine Truhe in einer Höhle. Diese Form des Verstecks wird euch noch häufiger während eures Karibikaufenthalts unterkommen.

Nehmt euch die Zeit für Sammelobjekte auch in Missionen!
An einigen Stellen im Spiel bringen euch Missionen auf Inseln, die genau für diese Aufträge erdacht wurden. Dementsprechend sind auch die Sammelobjekte so verteilt, dass ihr sie ohne große Umwege einsammeln könnt. Nehmt euch die Zeit, die Gebiete abzugrasen, bevor ihr zu eurem Hauptziel weitergeht. Die nächste Zwischensequenz könnte euch schon wieder aus dem Gebiet führen. Ihr könnt zwar in die Gebiete jederzeit mit der Jackdaw zurückkehren, habt aber mit dieser Methode doppelt so viel Arbeit.

Haltet durch!
Assassin's Creed 4: Black Flag ist bei seinen Sammelaufgaben genauso überwältigend wie die restlichen Teile der Reihe. Wollt ihr 100 Prozent erreichen, stehen euch viele Stunden der Suche bevor. Neben den Hauptstädten, in denen das Sammeln recht leichtfällt, gibt es aberwitzig viele Inseln zu erkunden. Auf diesen verstecken sich auch noch einmal Sammelobjekte. Ihr braucht vor allem Geduld, um die ganze Spielwelt leer zu sammeln.


Truhen gehören zu den einfachen Sammelobjekten und sind überall in der Spielwelt verteilt.

Das sorgt nicht nur für eine schicke Kamerafahrt sowie das Aufdecken der Karte im Gebiet, sondern schaltet diesen Punkt fortan als Schnellreiseziel frei. Über die Weltkarte könnt ihr jederzeit an diesen Punkt zurückkehren. Gleiches gilt für euer Schiff. Jeder einmal besuchte Ort lässt sich sofort besuchen, ohne dass ihr ewig segeln müsst. Das Reise-Feature ist ideal, um ohne Leerlauf an Missionsziele, Crafting-Materialien und Schätze zu gelangen.

RÜSTET EDWARD UND SEIN SCHIFF REGELMÄSSIG AUF!

Mehr als jedes *Assassin's Creed* zuvor stellt *Black Flag* im Verlauf der Story immer größere Ansprüche an die Ausrüstung des Spielhelden und seiner Brigg Jackdaw. Denkt also regelmäßig daran, genügend Beute und Geld aufzutreiben, um Schiff und Charakter aufzurüsten. Kauft außerdem regelmäßig neue Säbel und Pistolen und schaut ins Crafting-Menü, um zu erfahren, welche Jagdbeute ihr für die Gesundheits- und Pistolen-Upgrades benötigt. Die Info-Tafel zu jedem Ort informiert euch darüber, welche Wildtiere dort heimisch sind.

TIPPS ZUM RASCHEN GELDVERDIENST

Spielt zunächst eine Weile, ohne euch Sorgen um Geld zu machen. Mit der Zeit eröffnen sich euch immer bessere Methoden, um viele Reales zu verdienen. Mordaufträge sowie das Plündern von Lagerhäusern sind zu Spielbeginn gute Einnahmequellen. Später greift ihr hochrangige Schiffe mit Zucker und Rum an Bord an. Auch durch das Tauchen nach Schätzen füllt ihr rasch eure Portokasse auf.

Türme, Truhen, Fragmente und Shantys

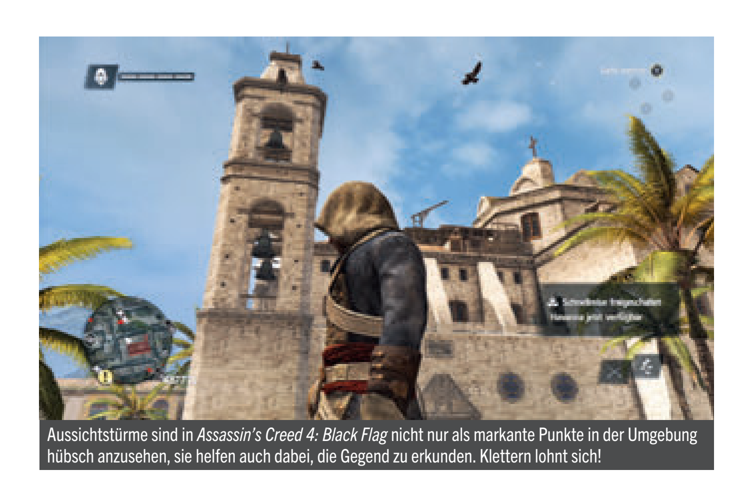
Diese vier Kategorien von Sammelobjekten gehören zu den einfachen Aufgaben. Hier ist lediglich Geduld erforderlich. Es dauert eine Weile, bis ihr alle Objekte eingesammelt habt. Wirklich schwer wird das nie, zumal euch im Menü die genaue Anzahl der Objekte auf den einzelnen Inseln angezeigt wird.

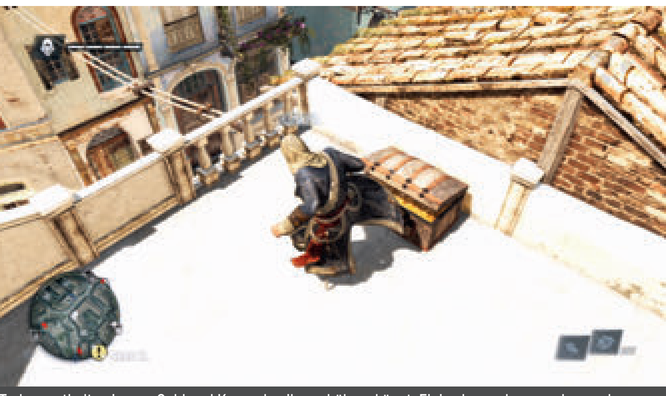
AUSSICHTSPUNKTE

Die Aussichtspunkte, die bereits seit dem ersten Teil der *Assassin's Creed*-Reihe Bestandteil der Spielwelt sind, gewähren euch einen Überblick über die Karte. Ihr findet sie durch das Adlersymbol auf der Karte. Synchronisiert ihr an der Spitze der Türme werden euch alle sammelbaren Objekte und Bonus-Missionen innerhalb der Umgebung angezeigt.

TRUHEN

Die Kisten, die in der Spielwelt verteilt sind, gehören zu den einfachen Sammelobjekten. Ihr fin-


Aussichtstürme sind in *Assassin's Creed 4: Black Flag* nicht nur als markante Punkte in der Umgebung hübsch anzusehen, sie helfen auch dabei, die Gegend zu erkunden. Klettern lohnt sich!



Truhen enthalten immer Geld und Kram, den ihr verhökern könnt. Einige besondere werden auch von Wachen beschützt, die ihr dann entweder ausschalten oder an denen ihr euch vorbeischleichen müsst.

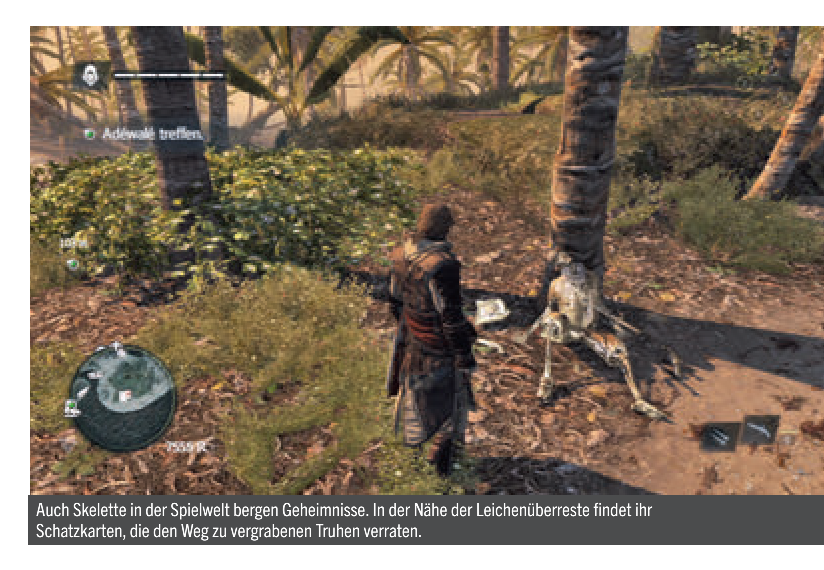
det sie überall in der Spielwelt verteilt. In Städten, auf Inseln und sogar unter Wasser warten die Kisten darauf, von euch geborgen zu werden. In ihnen befinden sich immer Geld und einige Wertgegenstände, die ebenfalls zu barer Münze gemacht werden können. Besonders werden Truhen nur, wenn sie in gesperrten Gebieten aufzufinden sind und dort von Wachen beschützt werden. Dann müsst ihr euch für eine von zwei Vorgehensweisen entscheiden. Entweder ihr kämpft euch durch die Gegnermassen oder ihr geht vorsichtig vor und schleicht euch zur Beute. Grundsätzlich führen beide Methoden zum Erfolg. Wer schnell an sein Ziel gelangen will, sollte sich aber immer auf die brachiale Variante verlassen. Abgesehen davon, dass ihr Schaden nehmt und dann eventuell fliehen müsst, hat dies keine weiteren Konsequenzen.

ANIMUS-FRAGMENTE

Die sogenannten Animus-Fragmente sind vergleichbar mit den Federn aus *Assassin's Creed: Brotherhood*. Auch von ihnen gibt es eine schier unbegrenzte Anzahl zu finden. Die golden leuchtenden Fragmente sind meist in höheren Lagen anzutreffen. Sucht also immer über euren Köpfen. Meist findet ihr Teile des Animus an Türmen oder Häuserwänden, die ihr erklimmen könnt. Auch gibt es einige von ihnen, die nur mithilfe des Todessprungs von einem hohen Gebäude oder Aussichtspunkt erreicht werden können.

SHANTYS

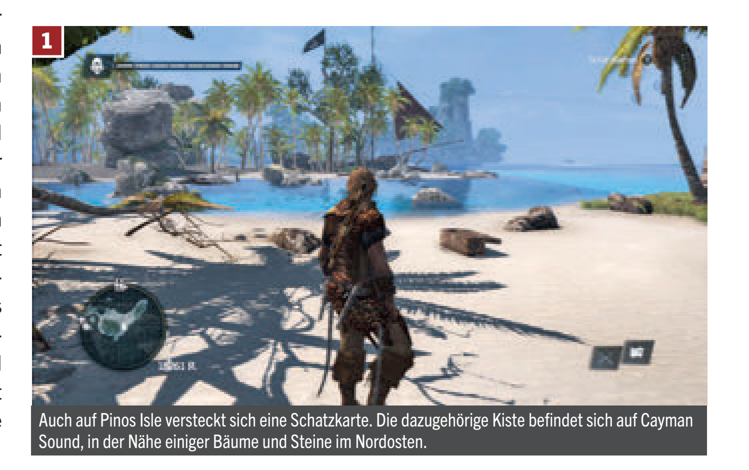
Für die Landratten unter den Piraten: Als Shantys bezeichnet man die Seemannslieder, die während der Fahrt von eurer Crew gesungen werden. Die Notenblätter findet ihr auch in der gesamten Spielwelt verteilt. Der Clou an den Shantys: Wie die Aufzeichnungen Benjamin Franklins im dritten Teil der Assassinen-Saga, müsst ihr die widerspenstigen Blätter durch die Straßen und über die Inseln jagen. Auf der Minikarte erkennt ihr die neuen Lieder an einem Notensymbol. Und keine Sorge, falls ihr bei der Liederjagd einmal versagen solltet. Schafft ihr es einmal nicht, das Shanty zu fangen, kehrt es nach wenigen Minuten an seine Startposition zurück.



Auch Skelette in der Spielwelt bergen Geheimnisse. In der Nähe der Leichenüberreste findet ihr Schatzkarten, die den Weg zu vergrabenen Truhen verraten.

Geheimnisse

Geheimnisse lassen sich in *Assassin's Creed 4: Black Flag* in drei Kategorien einteilen. Zum einen gibt es Flaschen an den Stränden der meisten Inseln. In ihnen findet ihr Briefe mit Hintergrundinformationen, zum anderen Truhen mit Manuskripten. Diese werden in gesperrten Bereichen von Wachen beschützt. Zu guter Letzt gibt es Schatzkarten, die ihr bei Skeletten in der Spielwelt finden könnt. Diese zeigen euch die Position einer vergrabenen Truhe. Ihr findet sie, indem ihr Aussichtspunkte synchronisiert und anschließend das kleine Karten-Icon aufsucht. Zusätzlich verraten sie euch anhand der Koordinaten, um welche



Auch auf Pinos Isle versteckt sich eine Schatzkarte. Die dazugehörige Kiste befindet sich auf Cayman Sound, in der Nähe einiger Bäume und Steine im Nordosten.



Die sogenannten Animus-Fragmente leuchten goldfarben und sind meist in höheren Lagen anzutreffen, schaut also nach oben beim Suchen. Meist findet ihr sie an Türmen oder Häuserwänden.



Auch in Havana könnt ihr einen Schatz aufstöbern. Sucht zunächst die Truhe, die sich neben einer umgefallenen Palme am Strand in der Nähe der Stadtmauer verbirgt.


3

Um die Schatzkarte auf Jiguey in die Hände zu bekommen, müsst ihr zunächst die Schmuggler am Lagerfeuer ausschalten.


4

Der umgestürzte Baum in der Bucht auf Great Inagua führt in eine Höhle. Dort versteckt sich eine Schatzkarte für eine Truhe in Nassau.


5

Die Schatzkarte auf Salt Lagoon weist den Weg nach New Bone. Nach einer Seeschlacht sucht ihr hinter der Windmühle.

Insel oder Stadt es sich dabei handelt. Da diese zu den schwierigen Geheimnissen gehören, zeigen wir euch hier eine komplette Liste mit den Positionen der Schätze:

CAPE BONAVISTA (179,593)

Die Karte befindet sich am Strand und kann während der ersten Sequenz eingesammelt werden. Der Schatz liegt auf der gegenüberliegenden Seite an den Felsklippen.

HAVANA (240,607)

2 Sowohl Karte als auch Schatz befinden sich in Havana. Im Norden hinter der Kathedrale liegt die Karte. Für den Schatz müsst ihr in den südlichsten Teil von Havana gehen. Die vergrabene Truhe befindet sich in der Nähe der Stadtmauer neben einer umgefallenen Palme am Strand.

SALT LAGOON (749,625)

Die Karte für Salt Lagoon findet ihr auf Abaco Island. Auf Salt Lagoon begebt ihr euch in den Norden der Insel und sucht vor dem großen Felsen.

ABACO ISLAND (606,835)

Die Karte befindet sich auf Andreas Island. Auf Abaco Island angekommen, findet ihr den Schatz bei einer Ansammlung von Palmen neben einem Schiff.

NASSAU (633,784)

4 Auf Great Inagua findet ihr die nächste Schatzkarte. Begebt euch in den westlichen Bereich der Bucht und nehmt den Weg über einen umgestürzten Baum. Von dort erreicht ihr einen Vorsprung, hinter dem eine Rutschpartie auf euch wartet. Nun seid ihr in der Höhle, in der sich die Karte versteckt. Die Truhe befindet sich in Nassau in der Nähe des gesperrten Gebietes. Findet zwei umgestürzte Bäume unterhalb einer Klippe in der sumpfigen Gegend.

ANDREAS ISLAND (579,720)

Schatzkarte: Miruguana Island.
Truhe: Auf einer kleinen Insel im südlichen Teil von Andreas Island.

PETITE CAVERN (901,263)

6 **Schatzkarte:** Cayman Sounds. In der Nähe von Steinen und kleinen Bäumen.
Truhe: Sperrgebiet auf Petite Caverne. Auf einem kleinen Vorsprung in der Nähe eines Lagerfeuers.

MANTANZAS (333,650)

Schatzkarte: Tortuga am nordöslichen Strandabschnitt.
Truhe: Die Truhe befindet sich auf Matanazas in der Nähe der alten Maya-Ruinen zwischen den zwei größten Säulen.

KINGSTON (623,172)

Schatzkarte: Die Karte kann nur gefunden werden, wenn ihr die zweite Erinnerung der neunten Sequenz abgeschlossen habt. Sie befindet sich auf Misteriosa.
Truhe: Die Truhe steht in der Nähe der Küste von Kingston im Osten. Den Schatz findet ihr bei einem alten Schiffswrack.

CAYMAN SOUND (327,334)

1 **Schatzkarte:** Pinos Isle
Truhe: Cayman Sound, in der Nähe einiger Bäume und Steine im Nordosten.

AMBERGRIS KEY (55,178)

Schatzkarte: Corozal
Truhe: Ambergris Key – nur durch die Tauchglocke erreichbar. In einer kleinen Höhle an der Seite der Ruinen.

MISTERIOSA (307,195)

Schatzkarte: Ambergris Key – nur durch Tauchglocke erreichbar)
Truhe: Misteriosa –- am höchsten Punkt der alten Tempel. Neben der Statue, aus der Wasser fließt.

SAN JUAN (479,487)

7 **Schatzkarte:** Santanillas
Truhe: San Juan – nur mit der Tauchglocke zu erreichen. Einer der Tunnel im Schmugglerversteck hat einige zerbrochene Bretter vor dem Eingang. Unter ihm liegt der Schatz.

PRINCIPE (992,422)

Schatzkarte: Anotto Bay nur durch die Tauchglocke erreichbar. Schwimmt durch das Gebiet mit Haisen und sucht das Schmugglerversteck auf.
Truhe: Principé – findet den Schatz im Fort der Stadt. Die Truhe befindet sich direkt neben zwei Türmen.

JIGUEY (565,539)

3 **Schatzkarte:** Ile á Vache.
Truhe: Jiguey – in der Nähe eines Lagerfeuers im Schmugglerversteck. Ihr müsst zunächst die Schmuggler ausschalten. Sucht dann nach einer einzelnen Palme neben einem flachen Felsen.

LONG BAY (525,253)

Schatzkarte: Isla Providencia. Das Kartensymbol wird während Sequenz 8 – Erinnerung 3 auf eurer Karte sichtbar.
Truhe: Long Bay – erst nach der dritten Erinnerung der zehnten Sequenz verfügbar. Neben einem Gebüsch in der Nähe des Aussichtspunktes.

TULUM (70,405)

8 **Schatzkarte:** Petite Cavern
Truhe: Tulum – Südosten neben einem großen Baum.

PINOS ISLE (335,496)

Schatzkarte: Cumberland Bay
Truhe: Pinos Isle, in der Nähe der Maya-Ruinen.

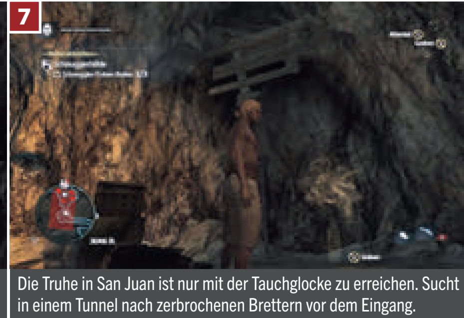
NEW BONE (442,118)

5 **Schatzkarte:** Salt Lagoon
Truhe: New Bone. Der Ort wird von Schiffen bewacht. Bereitet euch auf eine Seeschlacht vor. Die Truhe befindet sich hinter der Windmühle.

Hinweis: Die letzten drei Karten bekommt ihr durch das Flotten-Feature in *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Entsendet ihr Edwards Flotte in bestimmte Teile der Welt, erhaltet ihr als Belohnung eine Schatzkarte. Diese unterscheiden sich bis auf ihre Beschaffung nicht von den anderen.


6

Die Karte Cayman Sounds schickt euch ins Sperrgebiet auf Petite Caverne. Die Kiste steht in der Nähe eines Lagerfeuers.


7

Die Truhe in San Juan ist nur mit der Tauchglocke zu erreichen. Sucht in einem Tunnel nach zerbrochenen Brettern vor dem Eingang.


8

Die Schatzkarte bei der Petite Cavern verrät den Standort einer weiteren Truhe : Tulum – Südosten, neben einem großen Baum.


Wenn ihr alle Templer-Missionen gelöst und alle Schlüssel gesammelt habt, erhaltet ihr ein schickes Templer-Outfit für Edward.


Templerjagd 3: Wenn ihr Tänzerinnen anheuert, gelangt ihr leichter in die Nähe der Wachen und könnt sie belauschen.


Wenn das Assassinen-Büro im Sperrgebiet angegriffen wird, müsst ihr die Gegnerwellen im Kampf überlisten.

Templerjagd, Marine- und Assassinen-Missionen

Zusätzlich zu den Hauptmissionen gibt es Aufträge, die euch ein bestimmtes Ziel vorgeben. Diese Assassinen-Missionen laufen grundsätzlich immer gleich ab. Ihr bekommt an den Taubenschlägen eine Zielperson und dürft anschließend im Zielgebiet nach dem Unhold suchen. Auch die Marine-Missionen, die ihr an eroberten Forts annehmen könnt, unterscheiden sich nicht großartig voneinander. Wenn ihr sie annehmt, erwartet euch ein Auftrag auf hoher See. Die genaue Anzahl dieser beiden Missionstypen werden euch – so wie jedes Sammelobjekt und die Nebenaufgaben – im Menü angezeigt. Als Belohnung erwarten euch die stärksten Waffen im Spiel. Für Assassinen-Missionen erhaltet ihr die Pistolen-Schwerter; für Marine-Missionen die goldenen Steinschlosspistolen.

Anders gestalten sich die Missionen, in der ihr Jagd auf Templer machen könnt. Diese tragen Schlüssel bei sich, die in eurem Heimathafen Great Inagua in mehrere Schlösser eingesetzt werden können. Als Belohnung für die mehrteiligen Missionen erwartet euch eine schicke Rüstung im Templer-Design für Protagonist Edward Kenway. Diese ist nicht nur hübsch anzusehen, sondern verleiht euch auch einen Bonus auf eure Verteidigung. Im Folgenden zeigen wir euch einen Überblick über die zwölf Missionen der Templerjagd.

TEMPLERJAGD 1 – OPIA ACITO – CAYMAN SOUND – KOORDINATEN: 332, 332

1) Die Assassinin Opia will euch zunächst einer Prüfung unterziehen. Euer Ziel ist es, mehr Tierhäute als sie zu sammeln. Sucht dafür in den grünen Zielgebieten nach den Nagetieren. Mit der Adlersicht könnt ihr sie besser erspähen. Erlegt sie anschließend per Pistole oder mit den Wurfpfeilen. Auch der weiße Jaguar, der euch anfällt, lässt sich nach dem Quick-Time-Event am besten mit einem gezielten Schuss erlegen.

2) Die Auftraggeberin befindet sich nun auf Grand Cayman, welches auf derselben Insel wie Cayman Sound ist. **4** Folgt Opia und sucht dann Alvin auf der Insel. Habt ihr ihn gefunden, belauscht ihn, indem ihr in den Menschenansammlungen untertaucht. Alternativ sucht ihr den Weg über die Häuser des kleinen Fischerdorfs.

3) Folgt Opia erneut durch das Fischerdorf. Versteckt euch im angezeigten Haufen Palmenwedel vor dem Haus von Vargas. Die Zielperson flieht, bevor ihr sie beschatten könnt. Folgt ihr durch das kleine Fischerdorf. Erreicht das Ruder der Jackdaw, sobald sie auf das Templerschiff gelangt. Entert das Schiff und erledigt Vargas anschließend.

4) Opia konnte das Ziel nach Pinos Isle verfolgen. Folgt dem Soldaten und nutzt dabei die Büsche und Bäume als Deckung. Bleibt unentdeckt, bis ihr an ein Sperrgebiet gelangt. Nun könnt ihr auch in den offenen Kampf übergehen. Schießt auf die herumliegenden Pulverfässer, um mehrere Wachen mit einem Schuss auszuschalten. **5** Verfolgt Marquez und bringt sie endgültig zur Strecke, um den Schlüssel zu erhalten. Achtet dabei darauf, dass Opia nicht zu viel Schaden einstecken muss. Dies führt zur Desynchronisation.

TEMPLERJAGD 2 – RHONA DINSMORE – HAVANA

Wehrt mit Rhona die heranstürmenden Gegner ab. **6** Nutzt zwischen den Wellen die Pulverfässer und platziert sie an den Zugängen, wie etwa der Treppe. Nach einigen Wellen habt ihr diese Mission erledigt.

2) Euer Ziel ist es, einen Brief zu ergattern. Leider wird euer eigentliches Ziel vor eurer Nase bestohlen und ihr müsst den Taschendieb verfolgen. Einholen könnt ihr ihn zunächst nicht. Wartet, bis er langsamer wird und schleicht euch dann für einen Taschendiebstahl an. Achtet darauf, dabei nicht gesehen zu werden. Alternativ könnt ihr den Dieb einfach ausschalten. Die volle Synchronisation leidet nicht darunter.

3) Nun müsst ihr für Rhona Pulvervorräte zerstören. Für die drei Ziele habt ihr zwei mögliche Taktiken. Entweder ihr schießt auf die Fässer, was sehr schnell funktioniert, aber auch die Aufmerksamkeit der Wachen auf euch zieht, oder ihr versucht, ungesehen in das Gebiet zu gelangen. **7** Interagiert ihr so mit den Fässern, bleiben euch wenige Sekunden, um aus dem Gebiet zu flüchten.

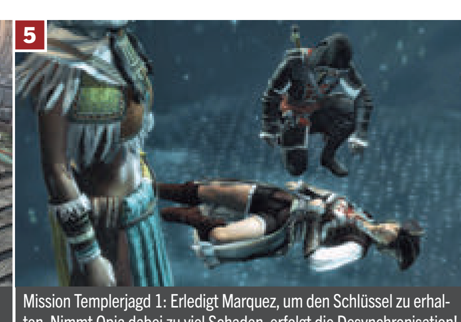
4) Nun ist es an der Zeit, Flint ein Ende zu bereiten. Folgt Rhona zum Hafen. Dort lenkt sie die Zielperson ab, sodass ihr ihn umrunden könnt. Nutzt die Mauern auf der rechten Seite, um ungesehen zu Flint zu gelangen. Solltet ihr entdeckt werden, flieht Flint auf ein kleines Boot. Nun könnt ihr einfach auf das Schiff schießen, um es zu sprengen. Erledigt Flint durch eine dieser beiden Varianten und ihr erhaltet den nächsten Schlüssel.

TEMPLERJAGD 3 – ANTO – KINGSTON

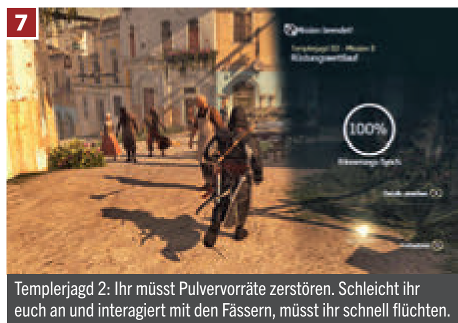
1) Die beste Methode, um die Ziele zu belauschen, besteht darin, Tänzerinnen anzuheuern. **2** Mit ihnen kommt ihr ungesehen in die nächste Nähe der Wachen. Sie sehen euch nicht einmal, wenn sie sich umdrehen. Nachdem ihr die Konversationen erfolgreich belauscht habt, schnappt euch eine der Wachen und verhört sie.

2) Folgt Anto zum Ziel, um die Sklaven zu befreien. Seid ihr dort angekommen, könnt ihr Piraten anheuern, die euch den Weg am Eingang von Wachen befreien. Alternativ begebt ihr euch rechts am Zaun vorbei und klettert auf das Haus. Oben angekom-


Mission Templerjagd 1: Nachdem ihr Opia gefolgt seid, müsst ihr Alvin auf der Insel unauffällig belauschen.


Mission Templerjagd 1: Erledigt Marquez, um den Schlüssel zu erhalten. Nimmt Opia dabei zu viel Schaden, erfolgt die Desynchronisation!


Mission Templerjagd 2: Um die Gegnermassen leichter abzuwehren, könnt ihr Pulverfässer an den Zugängen wie etwa der Treppe platzieren.


7
Templerjagd 2: Ihr müsst Pulvervorräte zerstören. Schleicht ihr euch an und interagiert mit den Fässern, müsst ihr schnell flüchten.


8
Mission Templerjagd 4: Auf dem Marktplatz müsst ihr einen Dieb heimlich ausschalten, der Upton die Hälfte einer Karte klauen will.


9
Mission Templerjagd 4: Jing Lang flieht im Sumpf vor euch. Ihr erledigt sie am besten mit Schlaf-Pfeilen oder euren Pistolen.

men, seht ihr unter euch die ersten beiden Wachen, die die Gefangenen bewachen. Stürzt euch auf sie, während Anto sich um die Wachen am Eingang kümmert.

Danach geht es weiter zu Sklaven, die durch die Straßen geführt werden. Auch hier könnt ihr über die Dächer Wachen ausschalten, um im Kampf auf weniger Widerstand zu treffen. Achtet darauf, euch nicht zu weit von Anto zu entfernen und ihn gegebenenfalls vor Wachen zu schützen. Vor allem Schüsse von Gegnern lassen ihn massiven Schaden erleiden. Befreit auch die letzten Sklaven am dritten Zielpunkt und schließt die Mission ab.

3) Erneut steht eine Verteidigungsmission an. 3 Das Assassinen-Büro wird angegriffen. Überlistet die Gegnerwellen im Kampf. Zwischen den Phasen könnt ihr Ausschau nach heranstürmenden Wachen halten, um diese zu eliminieren, bevor sie euch im Büro gefährlich werden. So wird der Kampf um einiges leichter.

4) Nun steht auch in Antos Missionsreihe das Ende kurz bevor. Heuert für die Verfolgung erneut Tänzerinnen an, um ungesehen an den Fersen der Zielpersonen zu bleiben. Am Zielgebiet angekommen, nutzt ihr die Damen und lenkt mit ihnen die Wachen ab. So kommt ihr am leichtesten in das gesperrte Gebiet. Identifiziert dort per Adlersicht euer Ziel im grünen Gebiet. Erledigt Kenneth Abraham, um den nächsten Schlüssel zu erhalten.

TEMPLERJAGD 4 – VANCE TRAVERS – NASSAU

1) Sucht zunächst nach den Männern im Zielgebiet. Nutzt dazu die Adlersicht. Habt ihr die beiden Ziele gefunden, heuert ein paar Tänzerinnen an, um ihnen ungesehen folgen zu können. Am Ziel lasst ihr die Damen wieder einmal die Wachen ablenken und findet Upton mit der Adlersicht. Über die Dächer habt ihr einfaches Spiel und könnt euer vermeintliches Ziel attackieren.

2) Trefft euch mit Upton und folgt ihm. Er erzählt euch von einer Schatzkarte, die zwischen ihm und seinem Bruder aufgeteilt wurde und zu unermesslichem Reichtum führt. Versteckt euch im angezeigten Gebüsch und folgt den beiden, sobald sie sich in Bewegung setzen. 8 Auf dem Marktplatz müsst ihr einen Dieb ungesehen ausschalten, der Upton seine Hälfte stehlen will. Begebt euch dazu einfach auf die linke Seite des Marktes und nutzt die versteckten Klingen, um sein Schicksal zu besiegeln.

Verfolgt danach die Brüder weiter. Der nächste Dieb wartet auf dem mit Menschen gefüllten Platz. Schaltet auch ihn aus, ohne Aufsehen zu erregen. Ein paar Schritte weiter trennen sich die Wege der Brüder. Verfolgt Vance auf dem Weg zum Treffen mit seiner Geliebten. Belauscht die beiden und erfahrt, dass er Upton nach dem Leben trachtet, um an die zweite Hälfte der Karte zu gelangen. Sprintet so schnell wie möglich zum Zielgebiet und haltet den Auftragsmörder auf, der Upton erledigen will. Dafür bleibt euch lediglich eine Minute Zeit. Ihr erkennt ihn an seiner Körperhaltung, die sich deutlich von Passanten unterscheidet. Nutzt außerdem die Adlersicht, um leichtes Spiel zu haben.

3) Upton hat sich an der Bar wohl ein Glas zu viel gegönnt. Verteidigt den pöbelnden Assassinen vor den Schlägern. Nutzt Konter, um die Angreifer möglichst schnell auszuschalten. Eskortiert den Betrunkenen anschließend in Sicherheit und bezahlt unterwegs die Tänzerinnen dafür, sich aus der Gegend zurückzuziehen. So setzt auch Upton seinen Weg fort. Danach ist es erneut an euch, Upton zu schützen. Die Wachen haben mehr Potenzial, dem Assassinen Schaden zuzufügen. Nutzt ebenfalls Konter für ein schnelles Ende.

4) Nun ist es euer Ziel, Vance und seine Geliebte auszuschalten. Findet zunächst Vance im Zielgebiet. Er befindet sich in einem Lager innerhalb eines Sumpfgebietes. Habt ihr ihn seinem Schicksal zugeführt, gilt es ebenfalls, Jing Lang zu erledigen. 9 Bei ihr wird es nicht ganz so einfach. Sie flieht vor euch im Sumpf. Nutzt Schlaf-Pfeile oder eure Pistolen, um sie zu stoppen. Nun besitzt ihr auch den letzten Schlüssel und könnt das 1 Templer-Outfit auf Great Inagua freischalten.

MAYA-STELEN

Die Säulen der alten Maya-Ruinen findet ihr überall in der Spielwelt verteilt. Klettert auf den höchsten Punkt jeder Säule, interagiert mit ihr und löst das kleine Puzzle, bei dem ihr die Linien mit der Umgebung abstimmen müsst. Die folgende Liste verrät, auf welchen Inseln sich die Maya-Steine finden lassen. Habt ihr alle gesammelt, könnt ihr auf Tulum das Maya-Outfit freischalten. Dies bietet nicht nur eine optische, sondern auch spielerische Verbesserung. Gegnerische Pistolen- und Musketenschüsse werden beim Tragen des Outfits nämlich abgewehrt.

- Great Inagua: Wird während der Sequenz 4 – Erinnerung 1 freigeschaltet. Folgt James Kidd durch die Mission, um in die Maya-Stelen eingeführt zu werden.
- Cape Bonavista (180,594)
- Cat Island (734,694)]
- Mantanzas (343,643)
- Tulum (180, 594)



- Isla Providencia: zwei Maya-Stelen (503,45 und 505,43)
- Tortuga (876,377)
- Long Bay (525,253)
- New Bone (431116)
- Misteriosa: zwei Maya-Stelen (303,199 und 296,196)
- Santanillas: zwei Maya-Stelen (217,245 und 221,242)
- Pinos Island: zwei Maya-Stelen (334,476 und 342, 78)

Die Stelen erkennt ihr nach der Synchronisation auf den Aussichtspunkten an dem kleinen Maya-Symbol auf eurer Karte.

ABSTERGO-HAFTNOTIZEN UND HACKBARE PCS

Die beiden Collectibles von Abstergo Entertainment zählen nicht in die 100-prozentige Synchronisation des Spiels. Sie geben euch aber einige Einblicke in die Hintergründe des Spiels und der Story. Die hackbaren PCs werden euch auf der Karte angezeigt. Im Verlauf der Handlung bekommt ihr immer wieder eine höhere Sicherheitsfreigabe, welche euch Zugang zu neuen Räumen und Computern erlaubt. Hackt diese durch ein Minispiel und ihr bekommt Zugriff auf Briefe, Videos oder Audio-Dateien.

Die Abstergo-Haftnotizen findet ihr im ganzen Gebäude des Unternehmens verteilt. Die kleinen, blauen QR-Codes geben euch ebenfalls einige Eindrücke zum Hintergrund des Spiels. Die wichtigsten Codes befinden sich im Büro des CCOs, den Katakomben des Gebäudes und im Büro von Melanie, während des Epilogs. An diese kommt ihr später nur durch Umwege oder gar nicht mehr. Haltet also auch während der Abstergo-Sequenzen in den Missionen nach den Notizen Ausschau. Die Jagd nach den Abstergo-Sammelobjekten wird euch nach dem Ende der Story deutlich erleichtert. Im freien Modus nach Beendigung des Spiels werden alle Sammelobjekte auf der Karte angezeigt.





Einfach schöner spielen

Dank regulierbarer Kantenglättung und aufgehübschten Texturen sehen Spiele am PC beser aus als auf der Konsole.

Von: Philipp Reuther/Raffael Vötter

Keine vernünftige Kantenglättung, detailarme Texturen, Flimmern – das muss nicht sein! Wir geben Tipps, wie ihr jedes Spiel grafisch auf eine neue Ebene hievt. Plus: TXAA im Test.

Mit den neuen Konsolen wird alles gut, sagt man. Mit den alten Konsolen hingegen, die als kleinster gemeinsamer Nenner seit Jahren die Grafikqualität diverser Cross-Platform-Entwicklungen bestimmen, ist der technische Stillstand bald an jeder Ecke offensichtlich: detailarme Texturen, aufpoppende Objekte, ein Weichzeichner anstelle hochwertigen Anti-Aliasings und Flimmern stören.

PC-Spieler versuchen diesen Missständen seit jeher mit einer höheren Auflösung und besserem Anti-Aliasing entgegenzuwirken, was zweifellos hilft, die Unzulänglichkeiten des Contents jedoch in den Fokus rückt: Ist das Flimmern Geschichte, stören einfarbige Flächen umso mehr. PC Games gibt euch auf den folgenden sieben Seiten daher nicht nur Tipps, wie ihr jedes Spiel der vergangenen fünf Jahre bestmöglich glätten und Flimmern beseitigen könnt, sondern zeigt auch, wie ihr Details aus blassen Texturen herausquetscht. Diese Maßnahmen ergänzen sich perfekt, wir raten daher dazu, sie zu kombinieren. Dazu gleich mehr.

PC-VORTEIL 1: PIXELMENGE

Wie bereits angedeutet, haben PC-Spieler den Vorteil einer höheren Auflösung auf ihrer Seite: Während die alten Konsolen (Xbox 360 und PS3) bestenfalls 1.280 x 720 Pixel zeichnen, bevorzugen laut einer Umfrage der Kollegen auf www.pcgh.de über 50 Prozent der PC-Spieler eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln. Das entspricht einem Plus von 50 Prozent auf beiden Pixelachsen, resultierend in 2,25 Mal so vielen einzeln dargestellten Bildelementen. Von dieser erhöhten Genauigkeit profitieren alle Objekte auf dem Bildschirm, insbesondere Feinheiten wie Äste, Haare und natürlich Texturen. Wer möchte, wagt den Direktvergleich in seinen Lieblingsspielen, 1.280 x 720 dürft ihr auf jedem verfügbaren Display einstellen, wobei in diesem Fall noch etwas Schärfeverlust durch die interpolierte, weil nicht-native Darstellung hinzukommt. Was passiert, wenn ihr die Rendergenauigkeit alias Auflösung auf ein Minimum reduziert, testet ihr am besten mithilfe von *Battlefield 4* oder *Call of Duty: Black Ops 2*, denn diese Spiele beherrschen das Upscaling einer geringen auf die Ausgabeauflösung, wie es bei derzeitigen Konsolen üblich ist. Während ihr bei *Call of Duty: Black Ops 2* einfach eine geringe Auflösung einstellen und die Option „Extra“ wählen müsst, bietet *Battlefield 4* weitere Möglichkeiten. Wechselt ihr auf beispielsweise 1.280 x 720 und setzt zusätzlich die „Resolution Scale“ auf 25 Prozent, wird das Spiel mit 320 x 180 Riesenpixeln dargestellt – die 3D-Vorzeit lässt grüßen.

Der Verlust an Bildruhe und Details ist eklatant, weshalb eine höhere Auflösung der einfachste und effektivste Weg ist, die Bildqualität zu steigern. In diese Kerbe schlägt auch Super- respektive Downsampling, der einzige Weg, um auf herkömmlichen Anzeigegeräten mit ihrer festgelegten Maximalauflösung die Darstellungsqualität zu erhöhen. Hierbei wird der Spieß umgedreht: Die Grafikkarte berechnet intern weit mehr Pixel, als später ausgegeben werden, der Nutzer sieht lediglich das Endergebnis, welches einen höheren Informationsgehalt bietet als bei nativer Auflösung.

PC-VORTEIL 2: ANPASSBARKEIT

Einer der größten Vorteile des PCs ist seine Konfigurierbarkeit, zu der natürlich auch die Wahl der Auflösung zählt. Die Möglichkeiten gehen jedoch weit darüber hinaus: Mithilfe immer populärer werdender Shader-Bibliotheken dürft ihr die Optik eurer Lieblingsspiele nach Gusto anpassen. *Battlefield 4* ist zu blass, *Skyrim* zu düster, *Bioshock: Infinite* zu bunt? Ein paar Klicks im richtigen Programm und diese Titel erstrahlen so, wie ihr es gerne haben wollt – zu geringen Leistungskosten. Sweet FX, so der Name des Alleskönners, beinhaltet außerdem Subpixel Morphological Anti-Aliasing (SMAA), welches im Gegensatz zu seinen Verwandten FXAA und MLAA beinahe ohne Unschärfe glättet und etwas besser gegen zeitliches Aliasing (Flimmern/Wabern in Bewegung) vorgeht. Der

Clou: Auch dieses Verfahren bedarf keiner Integration in Spiele, ihr dürft den Post-(Process)-Filter jedem Spiel aufzwängen. AA-inkompatible Titel wie *GTA IV* profitieren hiervon am stärksten, doch es kann sich ebenfalls lohnen, spielinternes Shader-AA (wie in *Bioshock: Infinite* und *Risen 2*) gegen SMAA zu tauschen.

Oft unterschätzt, aber zweifellos das „Killer-Feature“ von Sweet FX ist die Luma-Sharpen-Funktion, welche es vermag, selbst detailarmen Texturen einen Hauch von Struktur zu verleihen. Die Farbinformationen lassen sich mit einstellbarer Intensität verstärken – sogar on-the-fly, das heißt während ihr spielt. Dadurch entsteht der Eindruck einer deutlich höheren Texturauflösung, sofern ihr in der virtuellen Welt nicht unmittelbar vor der Pixeltapete steht. Luma Sharpen ist somit eine Wunderwaffe gegen verwaschene Texturen, ohne die Bildrate fühlbar zu senken. Das Funktionsprinzip des Effekts spielt Downsampling perfekt zu, weshalb sich die Kombination beider empfiehlt.

PC-VORTEIL 3: GRAFIKMODS

Das Internet ist voller Fans, die ihren Lieblingsspielen neue Inhalte spendieren. Sofern die Entwickler den Grundstein in Form von Modding-Tools gelegt haben, gehören auch Grafikmods dazu. Die prominentesten Mod-Paradiese sind zweifellos *TES Skyrim* & *Oblivion*, aber auch für *Half-Life 2*, *Duke Nukem Forever* (siehe oben), *GTA IV*, *Stalker* und diverse Klassiker wie *Gothic 1 - 3* schwirren attraktive Grafikmods durch die Weiten des Internets. Bei derartigen Klassikern kommt ihr zwecks Grafikverbesserung übrigens kaum um Mods herum, denn die nachfolgend erläuterten Eingriffe sind technisch nur selten kompatibel. ❑

Sweet FX: Make-up für eure Lieblingsspiele

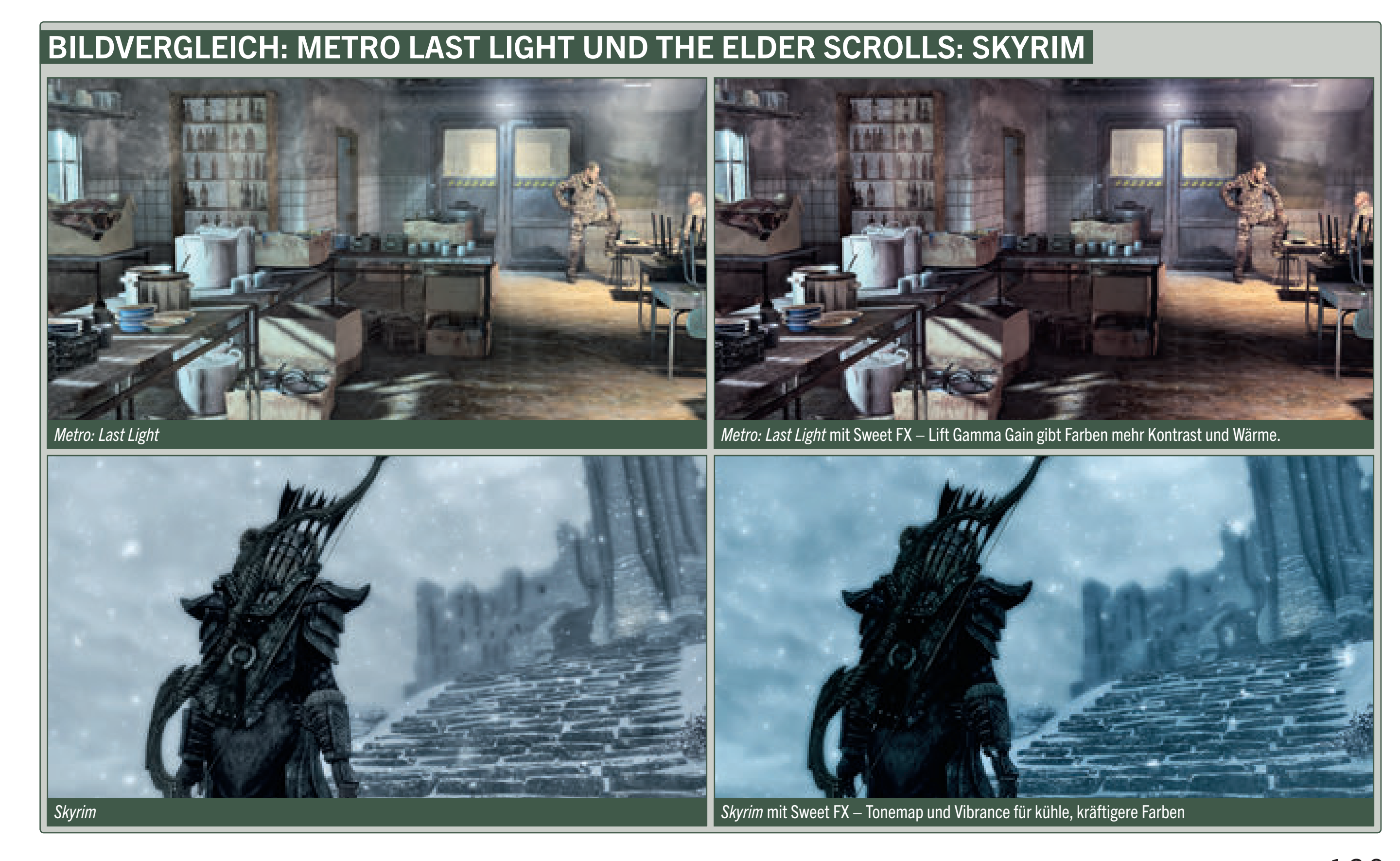
Mit Sweet FX lässt sich die Grafik eines Spiels anpassen. Es ist eine Bibliothek gesammelter Shader, welche mithilfe einer Direct-X-Datei in die Spiele integriert werden kann. Die enthaltenen Shader umfassen eine große Bandbreite: Vom Schärfefilter über Sepia (Braunschleier wie bei alten Fotografien) bis hin zu Kontrast und Farbverlauf ändernden Shadern hat man fast alle Funktionen eines Bildverarbeitungsprogramms wie etwa Photoshop – in Echtzeit während des Spielens. Dazu kommen noch einige artistische Filter wie beispielsweise der Cineon DPX-Filter für hyper- bis surrealistische Farben, wie sie etwa heutzutage in vielen Filmen eingesetzt werden (*300*, *The Orphanage*, *Driver* etc.), ein Cartoon-Shader und noch einige mehr. Außerdem enthalten sind zwei Arten der Post-Process-Kantenglättung, namentlich FXAA und SMAA. All diese Shader können frei miteinander kombiniert und in ihren Parametern, etwa ihrer Intensität, angepasst werden.

SWEET FX VERWENDEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Sweet FX zu verwenden. Die einfachste ist, sich eine grafische Benutzeroberfläche wie etwa den Sweet-FX-Configurator herunterzuladen. Als Nächstes benötigt man ein sogenanntes Preset, also eine Konfigurationsdatei für die in Sweet FX enthaltenen Shader. Diese kann man selbst erstellen oder aber eine von anderen Usern erstellten Dateien herunterladen. Eine große Datenbank mit Presets für verschiedenste Spiele findet ihr unter http://sfx.thelazy.net/games.

Hat man ein passendes Preset gefunden und nutzt den Sweet FX Configurator, muss man nur noch ein Profil für das gewünschte Spiel erstellen, indem man den Pfad der Ausführungsdatei des Spieles angibt. Ein Drag-and-Drop der Exe-Datei in die Game List funktioniert ebenfalls. Klickt man anschließend auf „Add Sweet FX“, kopiert der Configurator selbstständig die benötigten Dateien in das Spielverzeichnis. Um nun ein Preset hinzuzufügen, klickt ihr auf „Save/load Configuration“. Die heruntergeladene Text-Datei mit den Einstellungen könnt ihr nun bequem im linken Fenster ablegen. Dort könnt ihr auch sehr übersichtlich verschiedene Presets für ein einzelnes Spiel verwalten. Nachdem ihr das Fenster wieder geschlossen habt, könnt ihr mit „Launch selected game“ das jeweilige Spiel starten. Mit der „Rollen“-Taste (Standard-Einstellung) könnt ihr Sweet FX direkt im Spiel ein- und ausschalten und so direkt die Auswirkungen sehen. ❑

BILDVERGLEICH: METRO LAST LIGHT UND THE ELDER SCROLLS: SKYRIM



Metro: Last Light

Metro: Last Light mit Sweet FX – Lift Gamma Gain gibt Farben mehr Kontrast und Wärme.

Skyrim

Skyrim mit Sweet FX – Tonemap und Vibrance für kühle, kräftigere Farben

Sweet-FX-Parameter einstellen

Sweet FX bietet eine ganze Reihe von Shadern, die ihr beliebig miteinander kombinieren und anpassen könnt. Wir haben an dieser Stelle nur die Möglichkeit, euch einen kleinen Überblick über einige der Features zu geben. Experimentiert ruhig mit den Einstellungen, bis ihr das gewünschte Ergebnis erhalten.

SMAA und FXAA: Shader-basierte Kantenglättung. Mit FXAA und SMAA könnt ihr das Bild etwas beruhigen, denn flimmernde Kanten werden durch das Post-Process-Anti-Aliasing glattgezeichnet. Die Einstellungen hier bewirken eine mittlere Glättung bei relativ hoher Bildschärfe. Um SMAA noch etwas aggressiver glätten zu lassen, könnt ihr den „Threshold", also die Schwelle, herabsetzten und die „Search Steps" erhöhen. SMAA greift dann früher ein und vergrößert gleichzeitig den Abtastradius. Bei FXAA stehen mehrere Qualitätsstufen zur Auswahl, außerdem können ebenfalls Schwellen verändert werden, um die Kantenglättung anzupassen.

Luma Sharpen: Schärfefilter mit großen Auswirkungen auf Texturdetails. Luma Sharpen ist einer der beliebtesten Shader in der Sweet-FX-Bibliothek. Nicht ohne Grund, denn mit diesem Schärfefilter lassen sich Texturen aufwerten, beinahe bis zu einem Grad, bei dem man vermuten könnte, es käme ein HD-Texturpaket zum Einsatz. Je nachdem, wie detailliert die Texturen im jeweiligen Spiel ausfallen oder Supersampling zum Einsatz kommt, können die Parameter hier sehr unterschiedliche Wirkungen erzielen. Mit „Strength" legt ihr die Stärke der Schärfung fest, „Clamp" limitiert die Intensität zur Vermeidung von Pixelflimmern. „Pattern" legt das Muster des Filters fest.

Vibrance: „Intelligente" Sättigung. Ohne „Vibrance" kommt kaum ein Sweet-FX-Preset aus. Der Shader verstärkt oder mildert besonders stark strahlende Farben ab. Tragt ihr einen negativen Wert ein, wird das Bild weniger farbenfroh, ohne dabei stark auszuwaschen. Im umgekehrten Fall wird das Bild bunter, ohne dabei zu stark zu verdunkeln.

Lift Gamma Gain: Dieser Shader steuert die Farbwerte für Schatten, Mitteltöne und Lichter. Dies ist ebenfalls ein potenter Shader, der einen großen Einfluss auf die Farben und Kontraste des Bildes haben kann. Die Variablen enthalten Parameter für Farbwerte, ihr könnt also zum Beispiel „RGB_Lift" etwas herabsetzen und den Wert für Blau ein wenig höher stehen lassen, um intensivere Schatten zu erhalten. Um die passenden Farbwerte zu ermitteln, steht auch ein Mal-Programm wie das bei Windows mitgelieferte Paint zur Verfügung. Klickt auf die Farbpalette und wählt die gewünschte Färbung aus. Das Programm liefert euch die dazu passenden RGB-Werte.

Tonemap: Hier können Sättigung, Gammawert und Belichtungszeit angepasst werden. Mit diesem Shader könnt ihr kleinere Korrekturen am Bild vornehmen. Mit „Defog" habt ihr außerdem die Möglichkeit, einen bestimmten Farbschleier, etwa den berühmt-berüchtigten Gold-Filter in *Deus Ex: Human Revolution*, zu entfernen. Tragt dazu die gewünschte Farbe bei „FogColor" ein (die Farbwerte für Rot, Grün und Blau) und erhöht den Wert der Defog-Variable, bis die Farbe zu eurer Zufriedenheit entfernt wurde.

Bloom: Der aus vielen Spielen bekannte Überstrahleffekt. Bloom simuliert ein Blenden des virtuellen Auges. Lichtquellen oder starke Reflexionen „bluten" aus. Kaum ein aktuelles Spiel kommt ohne diesen Effekt aus. Mit Sweet FX könnt ihr diese moderne Optik aber auch älteren Klassikern verpassen (Voraussetzung ist Direct X 9 oder höher). Ist der Effekt schon vorhanden, lässt sich der Shader zusätzlich verwenden, um den Grafikeffekt zu erhöhen oder abzumildern. „Threshold" bestimmt, ab welcher Helligkeit Lichtquellen zu strahlen beginnen. Je geringer der Wert ausfällt, desto weniger Licht ist vonnöten. Die Variable „Power" bestimmt die Stärke, „Width" den Umfang des Effekts. Die Variablen haben recht große Auswirkungen, deshalb empfehlen wir, die Werte nur in kleinen Schritten zu erhöhen. ❏

BILDVERGLEICH: GTA 4

GTA 4 ist technisch für zwei Dinge bekannt: Großen CPU-Hunger und detailarme Texturen. Letztere könnt ihr mithilfe von Sweet FX' Luma Sharpen effektiv beseitigen. Doch erst in Kombination mit Downsampling blüht dieser Tweak richtig auf.



Standard: Blasse Farbgebung, verwaschene Texturen



Luma Sharpen 3.0: Stark überschärft und grießelig – aber detailliert



Luma Sharpen 2.0 + 2,25 Downsampling: Das Beste aus beiden Methoden

Downsampling, die Anti-Flimmer-Wunderwaffe



Spiele-Prominenz mit eigenem Downsampling: Die „Resolution Scale“ in *Battlefield 4* regelt die interne Auflösung - 200 Prozent entspricht 3.840 x 2160 anstelle von 1.920 x 1.080 (Full-HD).

Spiele mit integriertem Downsampling

Spiel	Verfügbare Modi	Anmerkungen
Arma 2 & 3	1x bis 4x OGSSAA	Auflösung im Spiel prozentual angegeben
Crysis	Beliebig via Konsole	Befehle: r_width XXXX, r_height XXXX
Crysis 3	Beliebig via game.cfg	Befehle: r_width XXXX, r_height XXXX
Battlefield 4	Max. 2x pro Achse (4x)	„Resolution Scale“ im Grafikmenü
Mafia 2	An und aus	An = 1,5x1,5 OGSSAA + Blur
Metro: Last Light	2x, 3x, 4x SSAA	Shader-basiertes AA ab „Very High“ aktiv
NFS: Most Wanted	2x und 4x	FXAA ist immer zusätzlich aktiv.
Trine 1 & 2	2x, 3x (nur Trine 2), 4x	Bei *Trine 2* ist FXAA ist ebenfalls aktiv.
Project Cars (Pre-Alpha)	DS2x, DS4x, DX9x	Entspricht 1,5x1,5, 2x2 und 3x3 OGSSAA
Serious Sam HD/BFE	2x und 4x	MSAA und FXAA getrennt zuschaltbar
Sleeping Dogs	Hoch und Extrem	= 1,5x1,5 bzw. 2x2 OGSSAA inkl. FXAA
Tomb Raider	2x und 4x	= 1,5x1,5 bzw. 2x2 OGSSAA inkl. FXAA
The Witcher 2	„UberSampling“	An = 2x2 (4x) OGSSAA

Downsampling ist wahrlich kein neues Thema mehr, aber populärer denn je. Was als inoffizielles Geforce-Feature nur schleppend Bekanntheit erlangte, wird von immer mehr aktuellen Spielern genutzt und ist auch werkseitig in einer wachsenden Anzahl neuer Spiele anzutreffen. Hier heißt das Feature auch nicht „Downsampling“, sondern es wird stets in Kombination mit der Bildschirmauflösung und meist zusammen mit ihren zwei Pixelachsen (X, Y) genannt.

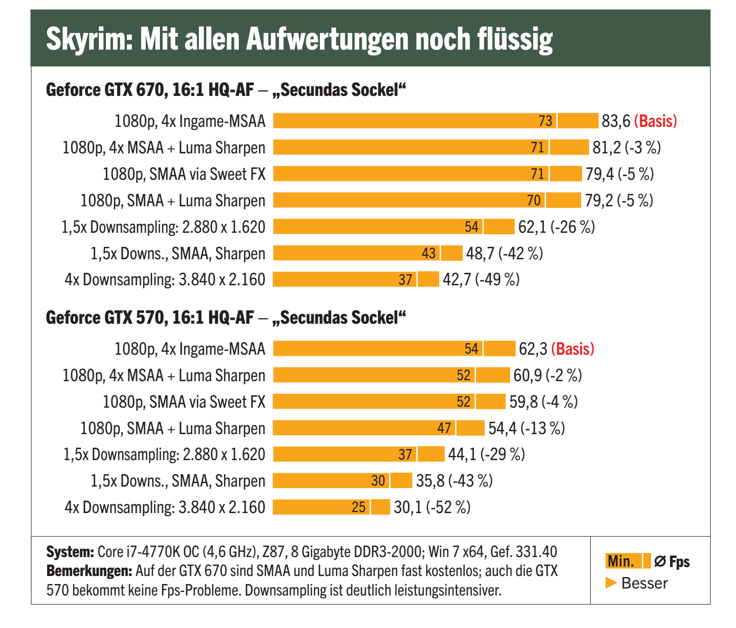
DOWNSAMPLING STATT MODERNE POSTFILTER

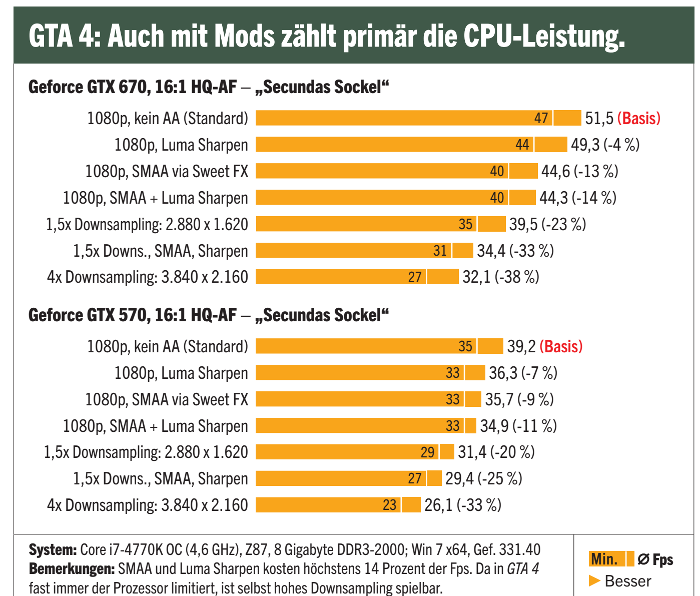
Downsampling erfreut sich anhaltender Beliebtheit, weil nach wie vor keine andere flächendeckende Lösung für Spiele mit schwacher oder fehlender Kantenglättung existiert. Mithilfe von Downsampling bekommt ihr in jedem Titel den Informationsgehalt eines deutlich höher aufgelösten Bildes zu Gesicht. Die Glättung erfasst jedes Objekt, auch Texturen und Pixelshader – Orte, bei denen althergebrachtes Multisample-AA (MSAA) wirkungslos ist. Moderne Postfilter wie FXAA und MLAA bearbeiten zwar ebenfalls die komplette Szene, verwaschen jedoch Details und sind gegen zeitliches Aliasing (wabernde Kanten, feines Flimmern) machtlos. Downsampling alias OGSSAA geht effektiv gegen diese Probleme vor und lässt sich frei mit MSAA, FXAA & Co. kombinieren.

SPIELEIGENES DOWNSAMPLING

Wie erwähnt, bieten immer mehr Spiele eigenes Downsampling, was nichts anderes ist als internes Supersampling, die interne Berechnung der Grafik mit erhöhter Auflösung. Neben *Metro: Last Light*, das euch die Wahl zwischen 2-, 3- und 4-fachem SSAA lässt, verdient *Battlefield 4* mit seiner neuen „Resolution Scale“-Funktion eine gesonderte Erwähnung. Diese Skala nimmt direkten Bezug zur darüber eingestellten Auflösung, idealerweise der nativen eures Monitors. Diese wird bei 100 % angewendet (1x/kein SSAA). Wechselt ihr auf 125 %, wird jede Achse intern 25 % feiner berechnet (entspricht grob 1,5x SSAA). 200 % resultieren schließlich in dem, was sich viele Spieler wünschen: die Qualität von 3.840 x 2.160 Pixeln auf einem herkömmlichen Full-HD-LCD. Natürlich handelt es sich nur um eine Annäherung, denn die Auflösung wird nicht nativ, sondern heruntergrechnet („downsampled“) ausgegeben. Ohne High-End-Grafikkarte kommt in diesem Fall aber nur wenig Freude auf. Unser Tipp: Kombiniert Downsampling mit günstigem FXAA (in *Battefield 4* „Antialiasing Post“ genannt).

Habt ihr die Wahl, solltet ihr spieleigenes Downsampling der inoffiziellen Treiberlösung vorziehen. Der Grund dafür ist simpel: Bietet ein Spiel diese Aufwertung an, ist es explizit darauf ausgelegt





und daran angepasst. Ein Beispiel: Passionierte „Downsampler" berichten regelmäßig von Lesbarkeitsproblemen beim Graphical User Interface (GUI), beim HUD (Head-up-Display) oder bei simplen Untertiteln: Weiß das Spiel nicht, dass es in enormer Auflösung (etwa 3.840 x 2.160 Pixel) berechnet und anschließend auf einem gewöhnlichen 24-Zoll-Flachbildschirm ausgegeben wird, erfolgt normalerweise keine Skalierung der Schriften. Ausnahmen von dieser Regel sind beispielsweise *World of Warcraft*, *Diablo 3* und *Battlefield 4*: Hier dürft ihr in den Grafikmenüs selbst bestimmen, wie groß die spieleigenen Anzeigen dargestellt werden sollen.

TREIBER-DOWNSAMPLING

Bei aller Euphorie: Spielinternes Supersampling ist allenfalls ein Trend, zum Standard ist es jedoch noch ein weiter Weg. Hier setzen die beliebten Treiberkniffe an, welche wir nachfolgend nochmals erläutern. Das Funktionsprinzip ist simpel: Ihr bringt eurer Grafikkarte bei, Spiele intern feiner zu berechnen und anschließend per Supersampling geglättete Bilder auszugeben. Das funktioniert in jedem Spiel, das kein Auflösungslimit aufweist (vereinzelte Konsolenportierungen).

DOWNSAMPLING FÜR RADEON-KARTEN

Bei AMDs Radeon-Grafikkarten ist Downsampling nach wie vor nur mithilfe von Zusatzprogrammen möglich. Die bewährte Methode mithilfe des AMD-Downsampling-GUIs von sakulthefirst (Entwickler der GUI) funktioniert seit der Catalyst-13.x-Serie leider nicht mehr ohne Umwege, der AMD-Treiber akzeptiert die hiermit eingetragenen Auflösungen nicht mehr. Zwar haben Tüftler einen Weg gefunden, diese Probleme zu umgehen, doch dieser erweist sich als umständlich und liefert nicht immer die erhoffte hohe Bildqualität.

Erfreulicherweise ist das nicht die einzige Alternative. Mithilfe des Custom Resolution Utility (CRU) eines Hobby-Programmierers ist es möglich, auch aktuellen Catalysts neue Auflösungen beizubringen. Ihr findet das Programm mithilfe einer Suchmaschine wie Google im Internet. Unsere Praxiserfahrungen belegen, dass sich damit jede standardisierte Auflösung bis einschließlich 2.560 x 1.600 Pixel nutzen lässt. Wichtig: Die neuen Auflösungen stehen erst nach einem Windows-Neustart zur Verfügung.

Nutzer eines verbreiteten Full-HD-Bildschirms erhalten das optimale Bild mit 2.560 x 1.440 Pixeln, 2.560 x 1.600 sieht wegen des abweichenden Seitenverhältnisses nicht ganz so sauber aus. Auflösungen oberhalb dieser Grenze, beispielsweise 2.880 x 1.620, werden gemäß unserer Tests nicht angenommen, das Bild bleibt schwarz. Gelangt ihr in eine solche Bredouille, drückt ihr nach dem Rechnerstart die F8-Taste, wählt den abgesicherten Modus und stellt hier eine geringere Auflösung ein. Verweigert sich euer PC jeder hinzugefügten Auflösung, solltet ihr im Catalyst Control Center andere Skalierungsoptionen ausprobieren.

DOWNSAMPLING FÜR GEFORCE-KARTEN

Geforce-Besitzer können alle nötigen Einstellungen im Geforce-Treiber durchführen. Ihr klickt zunächst unter „Anzeige" auf „Auflösung ändern". Ein Klick auf das unten platzierte „Anpassen ..." offenbart alle verfügbaren Auflösungen. Sofern nicht bereits gesetzt, verseht ihr die Option „Auflösungen aktivieren, die auf der Anzeige nicht verfügbar sind" mit einem Haken. Der eigentliche Bastelaufwand beginnt nach einem Klick auf die Option „Benutzerspezifische Auflösung erstellen".

Ihr seht nun eure native Auflösung und die Bildwiederholrate. Besitzer eines Full-HD-Bildschirms können die Auflösung pro Achse relativ komplikationsfrei um 50 Prozent erhöhen. Das bedeutet: 2.880 x 1.620 (16:9) respektive 2.880 x 1.800 (16:10) sind mit hoher Wahrscheinlichkeit möglich, ohne dass ihr stundenlang testen müsst – das belegen unzählige Nutzermeldungen auf der Webseite unserer Kollegen von der PC Games Hardware (www.pcgh.de). Tragt die entsprechende Auflösung oben ein. Ein Klick auf „Test" (unten) führt zur Applikation der Auflösung. Erblickt ihr nun einen Desktop mit geschrumpften Objekten und einer vermeintlich unscharfen Schrift, ist das Experiment geglückt. Doch erst in Spielen zeigt diese Glättung, was wirklich in ihr steckt. ❑

BILDVERGLEICH: BATTLEFIELD 4

Bietet ein Spiel internes Supersampling, solltet ihr dies dem „externen" Downsampling vorziehen: Das Spiel rechnet die Bildinformationen optimal herunter und kümmert sich auch darum, dass die Anzeigen nicht verkleinert werden.



Kein Anti-Aliasing (1.920 x 1.080)



Downsampling: 2.560 x 1.440 @ 1.920 x 1.080 (Radeon-Grafikkarte)



Ingame-Downsampling in 1.920 x 1.080 (200 % Resolution Scale)

TXAA: Modernes Anti-Aliasing für Geforce-Karten

VERGLEICH: SPLINTER CELL BLACKLIST



Kein Anti-Aliasing: Harte Kontraste an Kanten, große Unruhe in Bewegung



4x Multisample-AA: Gute Glättung, kein Schärfeverlust, Unruhe in Bewegung



4x TXAA: Sehr gute Glättung, moderater Schärfeverlust, hohe Bildruhe

Proprietäre Technologien wie Nvidias Physx und G-Sync sowie AMDs Mantle oder True Audio genießen zwar nicht den besten Ruf, da man sich auf einen Hersteller festlegen muss, liefern Nutzern der betreffenden Hardware jedoch klar Vorteile. Auch Nvidias TXAA gehört in den Reigen jener Features. Das Temporal Approximate Anti-Aliasing, eine Weiterentwicklung althergebrachten Multisamplings, verrechnet Pixel mit größerem Aufwand als übliche Verfahren und hilft damit, die Bildglättung ein weiteres Stück an die Realität anzunähern.

TXAA: VORTEILE UND VERWECHSLUNGSGEFAHR

Ein großer Vorteil von TXAA: Der Algorithmus glättet nicht nur einzelne Bilder, sondern arbeitet mit den Informationen aufeinanderfolgender Frames. Diese Vorgehensweise wirkt effektiv gegen sogenanntes temporales Aliasing: Flimmern und wabernde Kanten – Symptome, die nur in Bewegung auftreten. All das erfordert, dass Entwickler die Engines ihrer Spiele TXAA-tauglich machen, das Erzwingen per Grafiktreiber ist leider nicht möglich.

Verwechselt TXAA trotz des ähnlichen Namens nicht mit FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing). Letzteres ist zwar auch ein modernes Verfahren zur Bildglättung, adressiert aber eine andere Klientel: FXAA hat das Ziel, das Bild zu möglichst geringen Leistungs- und Speicherkosten zu glätten, TXAA wurde primär auf Qualität getrimmt. Kurz: Während FXAA lediglich Symptome weichspült, packt TXAA diese bei der Wurzel.

TXAA: NICHT MIT JEDER HARDWARE NUTZBAR

Um TXAA einzusetzen, benötigt ihr eine Geforce-Karte der Kepler-Reihe. Beginnend bei der GT 640, sind alle spieletauglichen Nvidia-Grafikkarten bis hinauf zur GTX Titan in der Lage, die beiden TXAA-Modi darzustellen – natürlich mit deutlichen Unterschieden bei der Ausführungsgeschwindigkeit. Apropos: 2x TXAA, der „Einstiegsmodus“, kostet in Spielen etwa so viel Leistung wie 4x MSAA. 4x TXAA schlägt etwas heftiger zu Buche, im Mittel bewegt sich der Fps-Einbruch auf dem Niveau von 8x MSAA.

TXAA IN AKTION

Eine Zeitlang hielt sich die Anzahl der Spiele, die TXAA unterstützen, in Grenzen. Diesen Herbst erscheinen respektive erschienen jedoch einige Neulinge, die TXAA auch umsetzen können (siehe Tabelle unten). Geforce-Besitzer, die erste Ausflüge mit diesem AA-Verfahren wagen, sollten direkt mit 4x TXAA einsteigen: 2x kann sich qualitativ nicht signifikant von MSAA absetzen, während 4x eindeutig anders aussieht – und polarisiert, denn die leichte Unschärfe des Verfahrens, welche Hand in Hand mit einer bemerkenswerten Bildruhe geht, trifft nicht jedermanns Geschmack.

Ihr wünscht euch etwas Bildschärfe zurück, wollt aber die Bildruhe behalten? Dann werft auf jeden Fall einen Blick auf die nächste Seite. Alternativ kombiniert ihr 4x TXAA mit etwas Downsampling zur ultimativen Bildqualität – Achtung, eine High-End-Grafikkarte wird dringend benötigt! ❑

Übersicht: Spiele mit TXAA-Unterstützung

Spiel	Verfügbare Modi
Assassin's Creed 3	2x TXAA, 4x TXAA
Call of Duty: Black Ops 2	2x TXAA, 4x TXAA
Crysis 3	2x TXAA, 4x TXAA
The Secret World	2x TXAA, 4x TXAA
Splinter Cell: Blacklist	2x TXAA, 4x TXAA
Neverwinter	2x TXAA, 4x TXAA
Batman: Arkham Origins	2x TXAA, 4x TXAA
Assassin's Creed: Black Flag	2x TXAA, 4x TXAA
Call of Duty: Ghosts	2x TXAA, 4x TXAA
Watch Dogs (auf Frühjahr 2014 verschoben)	2x TXAA, 4x TXAA
Bei *Saints Row 4* wurde TXAA überraschend nachträglich entfernt.	

TXAA optimieren: Bildschärfe & Co.

Es ist wirklich zum Haareraufen! Da bietet ein Spiel zur Freude eines jeden Technikinteressierten sowohl hübsche Texturen als auch Anti-Aliasing-Modi in Hülle und Fülle, doch die absolute Glückseligkeit fehlt noch: Entweder man erhält ein sehr knackiges oder ein sehr ruhiges Bild, beides zusammen gibt es nicht. Falls ihr es bis hier nicht erraten habt: Wir reden von *Crysis 3*, einem der hübschesten Spiele des Jahres, das gleichzeitig ein dankbares Versuchskaninchen ist.

EIN KURZER ANSCHAUUNGS-UNTERRICHT

Da *Crysis 3* beinahe jeden namhaften AA-Modus anbietet, dürft ihr hier nach Herzenslust vergleichen. Weitere Möglichkeiten ergeben sich durch die eingebauten Downsampling- und Nachschärfungsoptionen. Tragt ihr in die game.cfg, zu finden unter C:\Users\Benutzername\Saved Games\Crysis3 beziehungsweise unter „Gespeicherte Spiele“, eine höhere Auflösung ein, vollzieht das Spiel Downsampling – weitere Informationen dazu findet ihr in der Tabelle „Spiele mit integriertem Downsampling“. Anschließend solltet ihr der Datei einen Schreibschutz verpassen.

NACHSCHÄRFEN OHNE WEITERE ZUSÄTZE

Greift ihr nicht weiter ein, bedient sich *Crysis 3* außerdem einer Nachschärfung im Stile von Sweet FX. Deren Intensität dürft ihr im Spiel frei verändern, indem ihr die Konsole mit den richtigen Befehlen füttert. Öffnet zunächst das Eingabefeld mithilfe der „^“-Taste (links neben der 1). Nun werft ihr einen Blick auf den Bildvergleich rechts oder sondiert die Lage am eigenen Bildschirm mit dem Befehl „r_sharpening“ (ohne Anführungzeichen) in Kombination mit einer Zahl von 0.01 bis unendlich. Standard ist der geringe Wert 0.25, was in Kombination mit spieleigenem MSAA oder SMAA einen guten Kompromiss aus Details und Bildruhe liefert.

In Kombination mit 4x TXAA bietet es sich an, auf den Wert 0.5 bis 0.75 zu wechseln, um dem Weichzeichner entgegenzuwirken. Geht ihr zu weit (1.00 oder höher), ist von der heilsamen TXAA-Wirkung allerdings nicht mehr viel übrig. Besser ist auch hier die Kombination aus TXAA, moderater Nachschärfung und einer Prise Downsampling. Ohne eine stark übertaktete GTX 780 oder Titan seht ihr dann jedoch nur eine wunderschöne Diashow.

TXAA + SWEET FX

In anderen Spielen mit TXAA-Unterstützung hilft Sweet FX der Bildschärfe auf die Sprünge. Vielleicht gehört ihr ja zu den ersten Spielern, die *Batman: Arkham Origins*, *Call of Duty: Ghosts* und *Assassin's Creed: Black Flag* mit 4x TXAA und Luma Sharpen spielen? Wir raten in jedem Fall: ausprobieren, es lohnt sich! ❑



Der Befehl „r_sharpening“ regelt in *Crysis 3* den Grad der Nachschärfung. Übertreibt ihr es (s. Bild), entstehen zwar interessante Szenen, aber auch Kopfschmerzen.

VERGLEICH: CRYSIS 3 MIT 4X TXAA

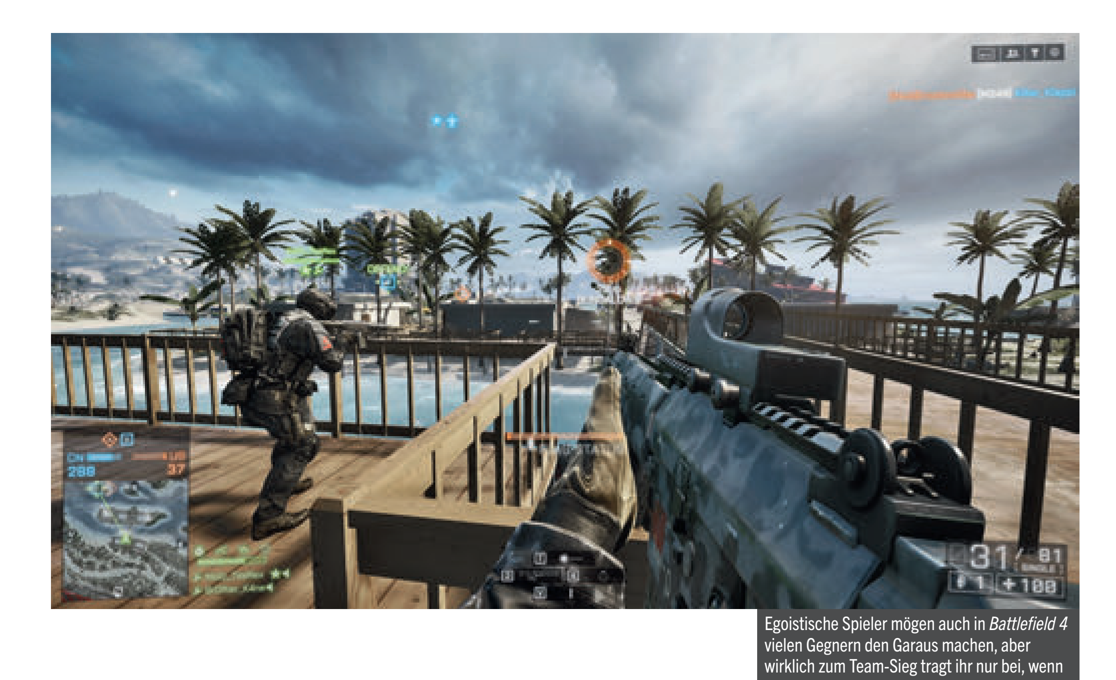
r_sharpening 0.25 (Standard) in 1080p: Von TXAA weichgezeichnetes Bild

r_sharpening 2.00 in 1080p: Stark überschärftes Bild

r_sharpening 1.00 plus 2,25x Downsampling: Scharf, glatt, ideal

Von: Michael Magrian

Viele fühlen sich vom taktischen Gameplay von *Battlefield 4* abgeschreckt. Wir zeigen euch, wie ihr im Team euren Beitrag leistet.



Egoistische Spieler mögen auch in *Battlefield 4* vielen Gegnern den Garaus machen, aber wirklich zum Team-Sieg tragt ihr nur bei, wenn ich euch mit euren Kollegen zu Squads zusammenschließt und Strategien ausarbeitet.

BATTLEFIELD 4

Einsteiger- und Klassentipps

Shooter gibt es wie Sand am Meer, aber nur wenige bieten so eine große Vielfalt an taktischen Möglichkeiten wie *Battlefield 4*. Natürlich wird nicht jedem in die Wiege gelegt, wie er vorzugehen hat oder welche Rolle er im Team spielen kann. Deshalb haben wie einen Einsteiger-Guide verfasst, wie ihr im Squad erfolgreich in das Spiel einsteigen könnt und eurem Team zum Sieg verhelft.

KOMMUNIKATION IST TRUMPF

Unser Guide baut, wie auch das Spiel, auf Zusammenarbeit und Absprache im Team auf. Fast jeder der Server, auf denen ihr unterwegs seid, bietet eine Adresse für Teamspeak-Server. Auch wenn ihr es nicht gewohnt seid – nur durch Kommunikation könnt ihr auf Dauer in *Battlefield 4* erfolgreich sein. Selbst wenn ein Spieler ein absoluter Shooter-Meister ist, wird er alleine im Rush- oder Conquest-Modus kaum etwas bewirken oder den Sieg herbeiführen können. Organisiert ihr euch hingegen mit anderen Spielern, hat der Gegner eine harte Nuss zu knacken.

GESCHENKPAKETE

In *Battlefield 4* hat Dice ein neues Belohnungssystem eingeführt. Die sogenannten Battlepacks beinhalten neben Lackierungen unter anderem auch zusätzliche Aufsätze für Waffen, Dogtags, Messer und vor allen Dingen Booster. Diese liefern euch zwischen 25% und 100% mehr Erfahrung, beziehen sich aber nur auf die im Spiel ausgeführten Aktionen, nicht auf erhaltene Medaillen oder Ribbons. Sie sind für eine komplette Stunde aktiver Spielzeit verfügbar. Die in Battlepacks enthaltenen Aufsätze decken alle Arten ab, darunter Objektive oder auch Laservisiere. Dadurch könnt ihr für eine Waffe, die euch erst später zur Verfügung steht, bereits Verbesserungen freischalten und müsst nicht immer bei null anfangen. Diese Battlepacks enthalten zwischen drei und fünf Gegenständen. Ihr bekommt sie für Level-Meilensteine oder besondere Herausforderungen mit Waffen.

FIELD-UPGRADE

Das aus *Battlefield 3* bekannte System der Spezialisierungen wurde überarbeitet und an Teamplay angepasst. So wählt jeder im Squad ein Field-Upgrade aus, das ihm einen Bonus liefert. Insgesamt sind es vier Stufen, die ihr durch das Absolvieren von Aufgaben im Squad erhaltet. Die Schwierigkeit liegt darin, dass dieser Bonus verloren geht, wenn das ganze Squad gleichzeitig fällt. Sollte also auf eurem Bildschirm die Meldung erscheinen, dass ihr der letzte Mann seid, geht lieber auf Nummer sicher, bis eure Kameraden wieder im Spiel sind.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Eine riesige Erleichterung für Anfänger ist das brandneue Testgelände. Darauf stehen euch alle Fahrzeugklassen und einige besondere Waffen zur Verfügung, die ihr nach Lust und Laune an teils beweglichen Zielen ausprobieren könnt. Es gibt sogar ein kleines Gebäude, an dem die Levolution demonstriert wird.

Info: www.battlefield.com/de



Selbst wenn ihr beim Fahren von Panzern oder Bedienen eines Helikopters nicht zu den Besten gehört, als Schütze könnt ihr dennoch große Mengen an Punkten am MG oder Geschütz sammeln.



Die Königsklasse der Gefährte sind die Jets. Neben den Kampfjets gibt es in *Battlefield 4* nun auch Tarnjets. Diese sind vor allem für den Erhalt der Lufthoheit und nicht so sehr für Bodenangriffe konzipiert.


In Conquest solltet ihr immer versuchen die Stationen einzunehmen, die eine Schlüsselposition auf der Karte haben.


Wie der Name vermuten lässt, rückt das angreifende Team in Rush meist schnell mit Fahrzeugen vor. Igelt euch als Verteidiger gut ein.


In Domination könnt ihr dank der fehlenden Fahrzeuge mit Klassen ohne effektive Panzerabwehr deutlich mehr erreichen als sonst.

Die Spielmodi

Die Spielmodi von *Battlefield 4* erfordern von euch verschiedene Vorgehensweisen und bieten unterschiedliche taktische Möglichkeiten. Unsere Tipps sind für kommunizierende Teams gedacht, da oft mehrere Rollen eingenommen werden müssen und ihr das nicht im Alleingang bewältigen könnt.

CONQUEST

Der Modus Conquest ist vor allem deswegen beliebt, weil er (in Conquest Large) die größtmöglichen Versionen der Karten und die damit verbundene Masse an Fahrzeugen bietet. Mit bis zu 32 Spielern pro Team und eurem Commandern besteht eure Aufgabe darin, die feindlichen Tickets auf null zu bringen. Nehmt dazu die Flaggen auf der Karte ein und schaltet Feinde aus. Besonders wichtig sind die in der Mitte befindlichen Punkte, da diese dem Commander meist Fähigkeiten verleihen, wie etwa AC-130 Gunships zur Unterstützung zu rufen. Ein Fehler, den viele Teams begehen, ist, einen Punkt nach der Einnahme ungeschützt zu lassen. In diesem Fall kann euch ein einziger Soldat die Flagge wieder abnehmen. Am besten sichert ihr über die Hälfte der taktischen Punkte und verschanzt euch dann mit eurem Team. Liegt ihr zurück, solltet ihr versuchen, die Feinde mit einem Ablenkmanöver von der Front abziehen zu lassen.

RUSH

Dieser Modus ist charakteristisch für *Battlefield*. Ein Team verteidigt zwei Punkte, während die Gegner versuchen, diese zu sprengen. Passiert das, wird die Karte erweitert und die Verteidiger ziehen sich zu zwei neuen Stellungen zurück. Nutzt also als Verteidiger Engstellen für Minen. Oftmals habt ihr MG- und Raketenstellungen an den Eingängen der Basis. Begeht außerdem nicht den Fehler, mit dem kompletten Team einen Punkt zu verteidigen, während der andere ungeschützt ist. Als Angreifer habt ihr die besten Chancen mit einem kombinierten Angriff mit Fahrzeugen, Snipern, Pionieren und einigen Einheiten, die dem Feind von den Seiten in die Flanke fallen. Konzentrieren sich die Verteidiger beispielsweise auf Station A, versucht durchzuschlüpfen und legt eine Ladung bei B.

DOMINATION

Diese Variante ist der kleine Bruder des Conquest-Modus. Die Karten sind klein, es gibt wenige Flaggenpunkte und ausschließlich Infanterie. Deshalb solltet ihr neben Supports auch Sanitäter im Team haben, um nicht auf den Respawn warten zu müssen. Haltet zwei der drei Flaggen, um die feindlichen Tickets zu dezimieren. Werdet nicht gierig und versucht alle Punkte einzunehmen, meist fällt der Gegner euch dann in die Flanken oder umgeht euch und greift eine entlegene Flagge an.

DEATHMATCH

Neben dem üblichen Teamdeathmatch (TDM) gibt es auch den Squad-Deathmatch-Modus (SDM). In TDM versucht ihr auf einem recht kleinen Kartenausschnitt möglichst schnell das Punktelimit zu erreichen. Sorgt dabei für reichlich Sanitäter und Munitionskisten in eurem Team und versucht in Gruppen vorzugehen. Schaut regelmäßig hinter euch, denn Gegner können versuchen, euch zu umlaufen und in den Rücken zu fallen. SDM spielt sich ähnlich, allerdings besteht euer Team lediglich aus einem Fünf-Mann-Squad und kämpft gegen drei feindliche Teams. Hier kann es Sinn ergeben, sich zu verschanzen. Seid aber sehr vorsichtig, denn auf manchen Karten spawnt zufällig ein Schützenpanzer an einer von vier Stellen. Nehmt also notfalls noch einen Pionier in euer Team auf. In allen Deathmatches erweisen sich die Bewegungssensoren der Aufklärer als sehr nützlich, da ihr dann in der Nähe befindliche Gegner sofort auf eurer Minimap sehen könnt.

OBLITERATION

Dieser neue Modus macht einigen Neulingen ein wenig Probleme, da für *Battlefield*-Verhältnisse ein ziemliches Chaos entsteht. Zu Beginn spawnt in der Mitte der Map eine Bombe, die sich euer Team unter den Nagel reißen und an einer der drei gegnerischen Stationen anbringen muss, bis alle zerstört sind oder die gegnerischen Tickets erschöpft sind. Eure Feinde versuchen natürlich dasselbe. Geht nicht sofort in den direkten Kampf mit dem Gegner, sondern wartet, bis die Bombe aufgetaucht ist. Schnappt sie euch dann und nutzt ein schnelles Fahrzeug, um sie zu transportieren. Lasst die Bombe niemals unbeaufsichtigt, denn wenn euer Träger sie verliert und der Gegner angreift, sollte eure Front keine Lücke aufweisen. Schlüpft doch ein Gegner durch und legt die Bombe, ist diese Station in den meisten Fällen verloren, denn der Timer ist sehr kurz.

DEFUSE

In Defuse legen wir euch ein sehr kalkuliertes Vorgehen ans Herz. Es empfiehlt sich, die Sturmsoldat-Klasse auszuwählen, um Verbündete zu heilen, denn wer raus ist, darf zuschauen. Belebt also eure Kollegen wieder, um nicht in Unterzahl zu kämpfen. Ein Aufklärer mit Bewegungssensoren ist sicherlich auch hilfreich, wenn ihr die beiden Stationen verteidigt oder angreift, um die Positionen der Gegner zu kennen. Empfehlenswert sind auch Schalldämpfer, da ihr dadurch nicht auf dem feindlichen Radar auftaucht. Seid ihr Angreifer, nutzt eine Ablenkung, um dem Bombenträger einen freien Weg zu ermöglichen. Als Verteidiger solltet ihr euch genau aus diesem Grund nicht auf einen Punkt konzentrieren, sondern am besten erspähen, wo die Bombe ist und dann angreifen.


Vor allem im Squad-Deathmatch solltet ihr versuchen in der Gruppe zusammenzuhalten, statt alleine auf die Jagd nach Gegnern zu gehen.


Der Bombenträger in Obliteration ist immer in Gefahr und braucht Schutz. Um die Ecke lauert sicher schon eine Gruppe Gegner.


Mit Defuse ist eine große Portion Abwechslung im Spiel. Wegen der wenigen Spieler und kleinen Karten solltet ihr vorsichtig sein.

Commander-Modus

Veteranen der Serie kennen diesen Modus bereits aus *Battlefield 2*. Sowohl Conquest als auch Obliteration und Rush erlauben den Einsatz eines Commanders pro Team. Ihr erhaltet dabei eine taktische Ansicht der Karte, die euch alle Informationen über eure Kollegen auf dem Schlachtfeld gibt. Ihr solltet eure Truppen unterstützen, dazu setzt ihr Drohnen, Raketen oder auch Versorgungskisten ein. Um einzusteigen ist aber Level zehn nötig.

SQUAD-BEFEHLE

Die rechte Seite eurer Ansicht zeigt die Squads, die auf der Map unterwegs sind. Ihr könnt sie auswählen und ihnen einzelne Befehle erteilen. Achtet dabei darauf, dass ihr nicht immer alle auf ein Ziel schickt, sondern für eine sinnvolle Aufteilung eurer Streitkräfte sorgt. Dazu gehört nicht nur, angreifende Truppen zuzuweisen, sondern auch Verteidiger zu stationieren, wenn ihr einen Punkt auf der Karte sichert.

FÄHIGKEITEN

Bereits zu Beginn der Runde stehen euch Fähigkeiten wie das UAV zur Verfügung. Versucht also zu jeder Zeit, eurer Hauptstreitkraft mit einem temporären Aufklärer die Feinde auf der Karte aufzudecken. Sollte der Gegner dieselbe Aktion durchführen (angezeigt durch einen roten Kreis), solltet ihr diese direkt mit einem Störflugzeug unterbrechen. Dadurch verliert der gegnerische Commander nicht nur den Überblick über die Feinde, sondern auch über seine eigenen Einheiten. Noch spielentscheidender können aber die Fähigkeiten sein, die ihr durch Einnahme eines Punktes erhaltet. Da euch das angezeigt wird, könnt ihr euren Truppen klarmachen, welche Punkte von höherer Priorität sind. Rückt der Feind an, könnt ihr dann mit einer Cruise-Missile den Angriff verlangsamen oder eine Stellung des Feindes bombardieren. Besonders wertvoll ist das Gunship, weil es mit guten Schützen großen Schaden anrichten kann. Sollte der Feind über diese Fähigkeiten verfügen und sie einsetzen, seht ihr das als Commander auf eurer Übersichtskarte. Warnt eure Einheiten also mit eurer Alarm-Fähigkeit, bevor etwas Gefährliches passiert.



Auf manchen Karten habt ihr zwar nur begrenzte Fähigkeiten, aber Spähflugzeuge stehen euch immer zur Verfügung. Die Position der Gegner ist meist auch die größte Hilfe, die ein Commander liefern kann.



Die Ausbeute an Punkten bewegt sich als Commander im Vergleich zu den Soldaten meist im Mittelfeld. Natürlich habt ihr aber die Genugtuung, dass ihr dem Team eine große Hilfe wart und zum Sieg beitragt.

Punktesystem

Die Entwickler haben seit dem letzten Teil der Serie ein wenig am Punktesystem des Spiels gefeilt und teilweise Änderungen vorgenommen. Wir informieren euch über die wichtigen Neuerungen und wie ihr zu Beginn am schnellsten euren Rang steigen lasst.

BEINAHE

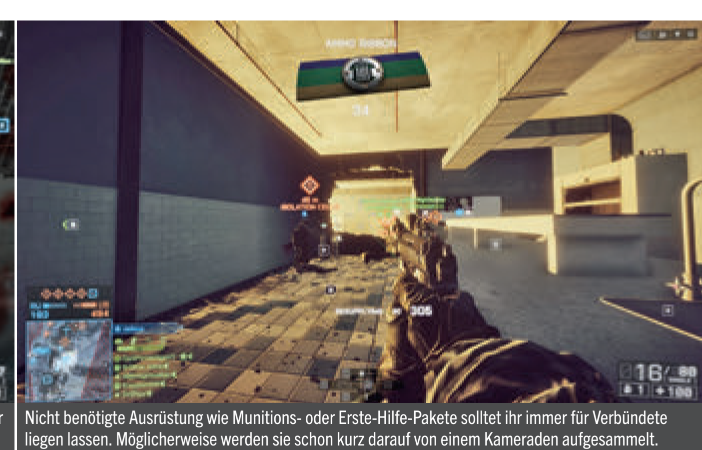
Kill-Steals waren und sind im Shooter-Genre ein großes Thema. In *Battlefield 4* wird euch aber ein Abschuss berechnet, wenn ihr mehr als 75% Schaden zufügt und ein Teammitglied den Rest erledigt (die erhaltenen Punkte richten sich aber weiterhin nach dem Lebenspunkten, die ihr eurem Gegner abgezogen habt). Ebenfalls neu sind Assists für Fahrzeuge. Die erhaltenen Punkte orientieren sich ebenfalls am zugefügten Schaden. Neu sind auch die Punktebelohnungen für die aktive Mitarbeit an den Teamaufgaben. So bekommt ihr stetig Punkte, wenn ihr beispielsweise die Bombe in Obliteration tragt. Deshalb solltet ihr immer für euer Team arbeiten und nicht auf einsame Raubzüge ziehen.

POWER-LEVELING

Am einfachsten könnt ihr eure Ränge mit der Assault- oder der Support-Klasse erhöhen. Auf der Karte „Operation Locker" entstehen meist an Tordurchgängen Stellungskämpfe mit vielen Personen. Wählt also einen Spielmodus mit mindestens 32 Spielern und legt eure Sanitäter- oder Munitionspakete an eine Position, an der sich viele eurer Verbündeten befinden. Als Assault könnt ihr auch noch gefallene Soldaten wiederbeleben. Ansonsten heißt es auch für euch eine geschickte Stellung zu finden, zu feuern und gelegentlich eine Granate zu werfen. Lasst euch aber nicht von den Gegnern in die Flanke fallen, was vor allem im Wachraum in der Mitte früher oder später passiert. Kennt ihr die Karte schon ein wenig besser und schafft es hinter die feindlichen Soldaten zu kommen, heißt es nicht übermütig werden. Stattdessen könnt ihr mit einem Schalldämpfer unbemerkt Gegner ausschalten.



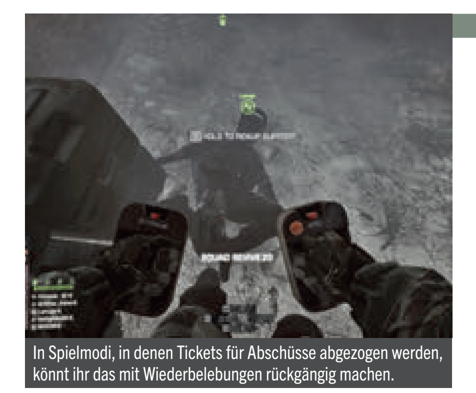
Wenn ihr euch an die Aufgabe haltet, die euch ein bestimmter Spielmodus vorsetzt, habt ihr am Ende der Runde fast immer eine ordentliche Portion Punkte. Einige Server bestrafen sogar egoistische Spieler.



Nicht benötigte Ausrüstung wie Munitions- oder Erste-Hilfe-Pakete solltet ihr immer für Verbündete liegen lassen. Möglicherweise werden sie schon kurz darauf von einem Kameraden aufgesammelt.

Klassen und Ausrüstung

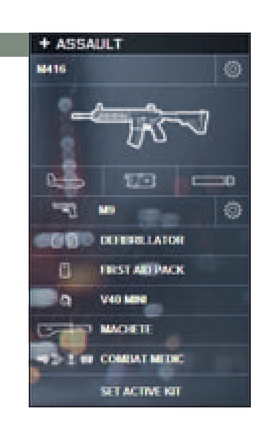
Anders als in anderen Spielen könnt ihr in *Battlefield 4* jederzeit eure Klasse anpassen und Waffen und Ausrüstung wechseln. Das solltet ihr euch auch zunutze machen und euch dynamisch der Situation eures Teams anpassen. Wählt dabei nicht blind irgendwelche Aufsätze für eure Gewehre, sondern schaut euch die Beschreibungen und Werte an und überlegt, ob ihr beim Schießen lieber mehr Schaden macht, weniger Lärm oder ihr Ziele in größerer Entfernung treffen wollt. Durch die bereits erwähnten Battlepacks könnt ihr Aufsätze für Waffen freischalten, die ihr noch nicht benutzt habt und euch so einen Vorteil sichern. Achtet immer auf euren Spielmodus, um zu entscheiden, was ihr auswählt.



In Spielmodi, in denen Tickets für Abschüsse abgezogen werden, könnt ihr das mit Wiederbelebungen rückgängig machen.

ASSAULT / STURMSOLDAT

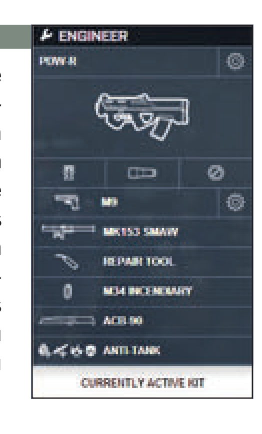
Diese Klasse stellt den Feldsanitäter dar. Zu Beginn steht euch ein Erste-Hilfe-Paket zur Verfügung. Der Defibrillator muss erst freigeschaltet werden, ist dann aber eines eurer wichtigsten Gadgets, zumindest wenn die Tickets eures Teams eine wichtige Rolle spielen. Ist das nicht der Fall, könnt ihr auch stattdessen einen Granatwerfer ausrüsten. Eure Primärwaffe ist ein Sturmgewehr, das eine der besten Allround-Waffen im Spiel darstellt. Ihr könnt sowohl im Nah- als auch im Fernkampf damit bestehen. Wisst ihr nicht, was ihr am Gewehr anbringen sollt, ist immer ein Griff für bessere Stabilität und ein Laser für besseres Schießen aus der Hüfte nützlich. Beim Laser müsst ihr aber darauf achten, dass dieser den Gegner auf euch aufmerksam macht, wenn er in eure Richtung schaut. Gegen Fahrzeuge habt ihr kaum Möglichkeiten, euch zu wehren, geht ihnen also aus dem Weg.



Mit Pionier-Ausrüstung seid ihr nicht nur für die Zerstörung, sondern auch für die Instandsetzung von Panzern verantwortlich.

ENGINEER / PIONIER

In Modi wie Conquest, in denen viele Fahrzeuge unterwegs sind, ist diese Klasse unerlässlich. Ausgerüstet mit Panzerabwehrwaffen, besteht eure Aufgabe darin, feindlichen Fahrzeugen das Leben schwer zu machen. Je nach Arsenal eures Gegners solltet ihr entweder Boden- oder Luftabwehrraketen ausrüsten. Abseits der Zerstörung ist auch das Reparieren der Fahrzeuge von Verbündeten eine eurer Aufgaben. Nutzt während einer Reparatur das Fahrzeug als Deckung. Besonders nützlich ist diese Klasse in Helikoptern und Angriffsbooten, von dessen Passagierplätzen ihr das Fahrzeug auch während der Fahrt wieder auf Vordermann bringen könnt. Für den Rush-Modus sind für Verteidiger auch die Minen sinnvoll, mit denen ihr den Zugang zu eurer Basis absichern könnt und Panzer so bereits beim Versuch, euch zu überrennen, in die Luft fliegen.



Feuert mit leichten Maschinengewehren möglichst nicht aus der Hüfte, sonst werdet ihr im Zweikampf vermutlich verlieren.

SUPPORT / VERSORGUNG

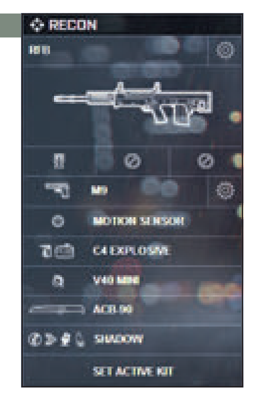
Wie der Name bereits vermuten lässt, müsst ihr als Support-Klasse euer Team unterstützen. Mit euren Munitionspaketen füllt ihr Patronen, Raketen und Granaten eurer Verbündeten auf. Hauptsächlich solltet ihr mit euren leichten Maschinengewehren und einem Standfuß hinter der Frontlinie Stellung beziehen und Feuerunterstützung liefern. Eure Claymores sind besonders im Deathmatch- und Defuse-Modus wertvoll, da ihr so Zugänge verminen könnt und feindlicher Infanterie den Weg versperrt. Habt ihr bereits einen Mörser, stellt diesen am besten im Schutz eurer Basis auf und nehmt die feindlichen Stellung unter Beschuss, zu denen eure Verbündeten gerade vorrücken. Wie auch bei der Assault-Klasse sind eure Fähigkeiten gegen Fahrzeuge sehr begrenzt. Zwar schaltet ihr später C4 frei, aber um dieses anzubringen, müsst ihr erst an das Zielfahrzeug herankommen.



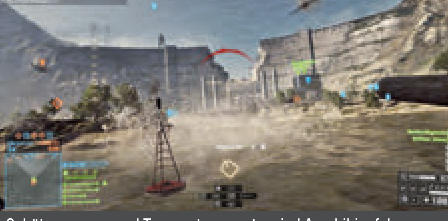
Ein Sniper-Gewehr ist nicht einfach zu beherrschen, aber wenn ihr gut damit werdet, seid ihr für euer Team eine große Hilfe.

RECON / AUFKLÄRER

Die Aufklärer-Klasse ist vielleicht am schwierigsten zu meistern. Zum einen sind Scharfschützengewehre nicht leicht zu beherrschen, zum anderen seid ihr Fahr- und Flugzeugen fast schutzlos ausgeliefert – es sei denn, ihr könnt wie ein Profi mit dem C4-Sprengstoff umgehen. Aber selbst wenn ihr keine Meister mit dem Gewehr seid, könnt ihr durch Erspähen von Feinden und gegnerischer Truppenbewegungen einen großen Beitrag leisten. Zu diesem Zweck habt ihr ein Fernglas zum Markieren, zwei verschiedene Bewegungssensoren oder einen ferngesteuerten Quadrokopter. Außerdem könnt ihr einen mobilen Spawn-Punkt setzen, womit ihr eurem Team sogar den direkten Einstieg in die gegnerische Basis ermöglicht. Ansonsten solltet ihr euch in der Ferne verschanzen, Infanterie ausschalten und gegnerische Fahrzeuge markieren.




Jetskis und Quads sind in direkter Konfrontation mit Panzern oder Fahrzeugabwehr nahezu wehrlos. Haltet demnach besser Abstand.


Schützenpanzer und Truppentransporter sind Amphibienfahrzeuge. Ihr könnt sie also durch Wasser und hinter den Feind manövrieren.


Panzer sind zwar überall geschützt, können aber dennoch von vorne deutlich mehr Schaden einstecken als von der Seite oder von hinten.

Fahrzeuge

Die Benutzung von Fahrzeugen ist seit jeher Teil der *Battlefield*-Serie. Von kleinsten Buggys und Quad-Bikes bis hin zu Kampfjets und schweren Panzern bleibt kein Wunsch offen. Wie auch die Infanterieklassen könnt ihr in Fahrzeugen neue Gadgets und Waffen freischalten, wodurch einige Fahrzeuge erst wirklich gut einsetzbar werden.

FAHRZEUGRUSH

Leichte Fahrzeuge und Quads sind für den Kampf an der Front praktisch ungeeignet. Deshalb solltet ihr darin schwere Schlachten im großen Bogen umfahren. Durch ihre Offroad-Fähigkeiten sind sie aber vor allem für den schnellen Transport von Einheiten geeignet. Ihr könnt mit einem Squad-Mitglied am Rand der Karte entlangfahren, den Feind umgehen und eine gegnerische Stellung einnehmen. Bevor eure Gegner merken, was passiert, gehört euch die Stellung meist schon und die feindliche Front wird zerrissen.

INFANTERIEABWEHR

Eine Klasse über den leichten Transportern sind die Schützenpanzer. Die Hauptkanone ist meist mit explosiven Patronen ausgerüstet, die tödlich sind für Infanterie. Achtet aber auf eure Munition – macht ihr sie leer, müsst ihr eine Weile auf Nachschub warten. Ist ein Sekundärgeschütz angebracht, handelt es sich dabei um ein schweres Maschinengewehr. Zwar ist dieses gut geeignet, um feindliche Panzerabwehrinfanterie in eurer Umgebung auszuschalten, aber lasst das Geschütz nicht überhitzen. Im späteren Verlauf schaltet ihr auch Lenkraketen frei, die euch in gewissen Situationen durchaus gegenüber Panzern konkurrenzfähig machen. Dennoch sollte immer ein Pionier mit an Bord sein, damit euch das Fahrzeug nicht um die Ohren fliegt.

SCHWERE KANONEN

In Rush und Conquest kommt euer Team nicht um den Kampfpanzer herum. Ausgerüstet mit einem schweren Geschütz und einer MG für den Fahrer könnt ihr nahezu alles ausschalten, was sich an Land bewegt. Euer Beifahrer bedient ein leichtes Maschinengewehr und hält euch lästige Infanterie vom Hals. Was ihr durchgehend beachten solltet, ist eure Panzerung. Diese ist an der Frontseite am stärksten, weshalb ihr euren Panzer idealerweise immer zur feindlichen Gefahr ausrichten solltet. Umgekehrt solltet ihr bei gegnerischen Panzern immer versuchen, sie von hinten oder von der Seite zu treffen. Die größte Schwachstelle stellen aber Angriffe aus der Luft dar. Zwar kann euer Beifahrer einen Jet oder Helikopter unter Beschuss nehmen, aber wirklich effektiv ist das nicht. Setzt also stetig eure Rauchbomben ein und zieht euch zurück, sobald ein Kampfflieger sich euch als Ziel aussucht. Habt ihr später als Sekundärwaffe Raketen freigeschaltet, könnt ihr diese gegebenenfalls gegen Flugzeuge einsetzen, allerdings lassen sich Panzergeschütze nach oben nur begrenzt ausrichten. Als Konter könnt ihr den Panzer mit einem Flugabwehr-Pionier bemannen und aussteigen, sollte die Gefahr aus der Luft kommen. Dadurch könnt ihr auch direkt Reparaturen durchführen. Lasst euch aber nicht den Panzer klauen, während ihr ihn wieder auf Vordermann bringt. Es sollte einer eurer Verbündeten darin stationiert sein.

SEESCHLACHTEN

Eine neue Fahrzeugklasse bilden die Angriffsboote. Der Fahrer schießt mit explosiven Geschossen und hat als Sekundärwaffe Raketen ausgerüstet. So könnt ihr vom Wasser aus sogar mittelschwere Fahrzeuge vernichten. Wenn die beiden Miniguns an den Seiten bemannt sind, könnt ihr durch die hohe Feuerrate auch leichte Fahrzeuge und vor allen Dingen Flugzeuge blitzschnell vom Himmel holen. Wie auch bei anderen Waffen, solltet ihr auf Überhitzung achten, um nicht im kritischen Moment eine glühende Waffe vor euch zu haben. Seid ihr nach einer Weile geübt, könnt ihr komplette Stellungen mit nur einem Boot halten und gleichzeitig den Luftraum säubern. Sollte die Zerstörung doch mal bevorstehen, könnt ihr auf dem vierten Passagierplatz einen Pionier setzen, da dieser während der Fahrt Reparaturen durchführen kann.

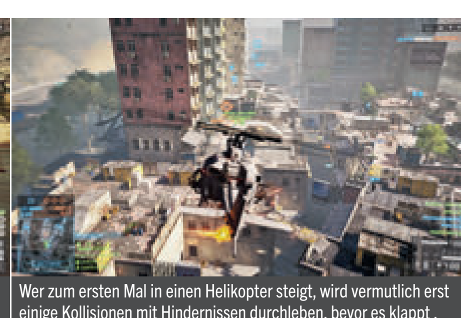
LUFTHOHEIT

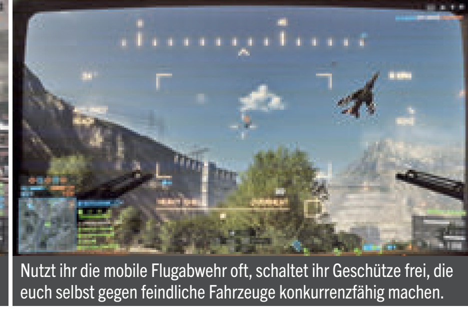
Während einer Schlacht unabdingbar, aber nicht leicht zu meistern sind die Jets und Helikopter. Unser Tipp an euch: Habt ihr ein Gamepad für den PC, erleichtert euch dieses meist die Dogfights. Fliegt dabei nicht immer mit Vollgas, sondern bekommt ein Gefühl dafür, wie langsam man fliegen kann, ohne abzustürzen. Dadurch habt ihr mehr Zeit zur Verfügung, um einen gegnerischen Panzer oder Jet unter Beschuss zu nehmen. Die Helikopter sind dagegen einfacher zu steuern und können im Kampf effektiv sein. Bleibt darin aber in Bewegung, da euch Jets sonst gefährlich werden.

UNTERSTÜTZUNG

Auf einigen Maps habt ihr noch Zugang zu einer mobilen Artillerie. Diese ist im Nahkampf praktisch wehrlos und sollte immer am Rand der Karte stationiert werden, hinter der Verteidigung. Damit könnt ihr dann feindliche Stellungen und Fahrzeuge aus sicherer Entfernung zerstören. Deutlich wichtiger ist aber das mobile Flugabwehrgeschütz. Bewaffnet mit einem schweren Geschütz, könnt ihr in Sekundenschnelle ein Flugzeug oder Helikopter herunterschießen. Sekundär stehen euch Raketen zur Verfügung. Schaltet ihr später das 30-mm-Geschütz frei, könnt ihr auch versuchen, gegen Fahrzeuge zu bestehen.


Neben den neuen Angriffsbooten gibt es immer noch Schnellboote mit MGs. Ihr solltet sie aber trotzdem eher als Transporter nutzen.


Wer zum ersten Mal in einen Helikopter steigt, wird vermutlich erst einige Kollisionen mit Hindernissen durchleben, bevor es klappt .


Nutzt ihr die mobile Flugabwehr oft, schaltet ihr Geschütze frei, die euch selbst gegen feindliche Fahrzeuge konkurrenzfähig machen.

Die Karten

Levolution ist das Stichwort in *Battlefield 4*. Löst man bestimmte Ereignisse aus, ändert sich die Karte dynamisch und ihr müsst eure Spielweise anpassen. Wir zeigen euch die Vorgehensweise in Conquest und wie ihr die Levolution auslöst.

DAWNBREAKER

Diese Karte befindet sich inmitten einer Stadt, allerdings mit recht großen freien Flächen. Infanterie sollte sich nicht durch das offene Gelände bewegen, sondern die Gebäude nutzen. Auf den Dächern können sich Sniper stationieren und scouten. Fahrzeuge werden vorwiegend auf der mehrspurigen Hauptstraße in der Mitte der Map kämpfen, was sich aber nach dem Auslösen der Levolution drastisch ändert. Auf beiden Seiten der Karte findet ihr zu diesem Zweck einen Eingang in den Untergrund. Dort könnt ihr jeweils ein Gasventil öffnen, wodurch ein Überdruck entsteht und längs der Karte ein Krater aufgesprengt wird. Dabei wird auch die Verbindungsbrücke in der Mitte zerstört, was zur Folge hat, dass man weder über die Brücke noch darunter durchfahren kann und mit größeren Fahrzeugen die parallelen Außenstraßen nutzen muss.

FLOOD ZONE

Während die Fahrzeuge sich einen Kampf auf den nassen Straßen und der höher gelegenen Schnellstraße liefern, kämpfen die meisten Infanteristen über den Dächern der Stadt. Auf den höchsten Gebäuden solltet ihr auch hier immer einen Scout haben, der Gegner markiert und vor anrückenden Gefahren warnt. Die Holzhütten auf den Gebäuden sind für keine Waffe ein Hindernis, schießt also, wenn ein Gegner sich darin verschanzen möchte. Auf dem Boden ändert sich die Situation, wenn ihr den Damm am Rand der Karte zerstört. Dann setzt eine richtige Überflutung ein und es können nun ausschließlich Amphibienfahrzeuge und auch Boote eingesetzt werden. Schwimmende Infanteristen können dabei leicht zum Ziel werden. Unser Tipp – rüstet eure Sekundärwaffe aus und taucht notfalls unter, da der Gegner dadurch eure Zielmarkierung verliert. Nutzt dann die Treppenhäuser und Baugerüste, um nach oben zu kommen.

GOLMUD RAILWAY

Diese Karte ist wie geschaffen für Fahrzeuge. In Conquest stehen euch mehrere Panzer und Transporter pro Team zur Verfügung. Nutzt die hügelige Landschaft als Deckung. Auf dem Gebäude bei F können sich wieder Scouts positionieren, achtet aber darauf, dass diese nicht von feindlicher Infanterie über die Leitern überrascht werden. Am besten einige Claymores aufstellen. Die D-Flagge steht auf dieser Map auf einer bewaffneten Lokomotive. Nehmt ihr den Punkt ein, bewegt sie sich in Richtung eurer Basis, bis sie kurz davor stehen bleibt und praktisch sicher ist vor euren Gegnern. Am einfachsten ist die Verteidigung, wenn ihr entweder den oberen oder den unteren Teil der Karte kontrolliert, um nicht zu viele Fronten zu verteidigen.

HAINAN RESORT

Diese Karte gehört zu den kleineren, hat dafür aber auch Zugang zu Booten. Haltet A,B und C (beziehungsweise C,D und E) und verteidigt die Positionen. Auf dem Dach können sich Sniper positionieren und die Küste zwischen A und D kann euer Angriffsboot verteidigen. Der Luftabwehrpanzer sollte sich hinter die Front zurückziehen und den Luftraum freihalten. Die Artillerie sollte sich auch zurückziehen und die Angriffslinie zwischen euch und euren Feinden unter Beschuss nehmen, um das gegnerische Vorrücken zu verlangsamen. Um C abzusichern, könnt ihr die beiden Hotelflügel zum Einsturz bringen, indem ihr die Wände des ersten Stockwerks zerstört.

LANCANG DAM

Euer Vorgehen sollte von der Stärke eures Teams abhängen. Ist der Kampf auf dem Wasser eher eure Stärke, ergibt es Sinn, zwei Punkte und die Insel in der Mitte zu halten. Seid ihr fit mit Flugzeugen, könnt ihr euch auf drei Landstationen konzentrieren. Auch hier gibt es hohe Gebäude, auf denen Scouts einen sicheren Aussichtspunkt finden. Die Luftabwehr stationiert ihr am besten an der Flagge, die eurer Basis am nächsten ist. Zerstört ihr den Damm im Norden, bricht dieser zusammen, ändert dabei aber kaum die Beschaffenheit der Karte.


DAWNBREAKER

Dawnbreaker ist nach der Gasexplosion auf der Straße zwischen B und D schwer befahrbar.


FLOOD ZONE

Flood Zone wird nach dem Auslösen der Levolution für Fahrzeugkämpfe fast ungeeignet.


GOLMUD-RAILWAY

Golmud Railway ist durch die vielen Flaggen schwer gegen Feindangriffe zu verteidigen.


HAINAN RESORT

Hainan Resort bietet durch seine Inseln viele Zugänge für eure Angriffsboote und Jetskis.


LANCANG DAM

Lancang Dam ist bei B und D gegenüber maritimen Angriffen durch einen Damm geschützt.



Operation Locker ist durch sein langen Gänge und Wege wie geschaffen für Stellungskämpfe.



Paracel Storm wird von dem Team dominiert, das sich auf See als effektiver herausstellt.



Rogue Transmission bietet dank des großen Dachs Schutz gegenüber Angriffshelikoptern.



Bei Siege of Shanghai dreht sich alles um Punkt C. Hält euer Team das Gebäude, sind eure Chancen gut.



Bei Zavod 311 erwarten euch harte Gefechte, weil ihr in der Mitte der Map um zwei Flaggen kämpft.

OPERATION LOCKER

Auf dieser Map ist ausschließlich Infanterie erlaubt. Da die Flaggen in einer Linie angeordnet sind, ist es sinnvoll, die drei nächsten Punkte zu eurer Basis einzunehmen. Versucht als Verteidiger von D, den Wachturm in einem Stück zu lassen, da euch die MGs darin die Abwehr des gegnerischen Teams vereinfachen. Stürzt der Turm dennoch ein, öffnet sich ein Weg zwischen dem Erd- und Untergeschoss. Der vorrückende Feind muss an drei Stellen aufgehalten werden. Ein Weg ist an den Klippen, außerhalb des Komplexes. Ein anderer Weg ist direkt zwischen D und dem daneben liegenden Punkt und zwar auf beiden Stockwerken. Versorgungssoldaten können ihre MGs aufstellen und sich selbst mit Munition versorgen, während Sanitäter gefallene Kameraden heilen und wiederbeleben. Da es meist Granaten regnet, solltet ihr die Engstellen so ins Visier nehmen, dass ihr nicht beworfen werden könnt.

PARACEL STORM

Der Sieg auf dieser Karte steht und fällt mit der Effektivität eurer Angriffsboote. Für den Commander sind B, C und D am wertvollsten für die Freischaltung der Fähigkeiten – diese sind aber schwer zu halten. Einfacher zu verteidigen sind A,B und C (beziehungsweise A,B und D) und ihr habt weiterhin Zugang zu einem AC-130. Versucht die Front mit den Angriffsbooten abzufahren und Widerstand zu leisten. Sniper an den kleinen Inseln an den Seiten können spähen und Soldaten ausschalten. Gehört euch C, solltet ihr im Verlauf des Spiels das Schiff auf die Insel fahren lassen, da ihr dadurch eine Flak erhaltet. Wartet einfach, bis der Sturm stark genug ist und das Windrad vor C, das den Kreuzer aufhält, Risse bekommt. Nun braucht es noch einiger explosiven Geschosse und schon kommt euch der Zerstörer entgegen.

ROGUE TRANSMISSION

Auf dieser Map ist es fast immer sinnvoll, die Levolution auszulösen. Zerstört die Stahlkabel an eurer und der gegnerischen Basis und das Radioteleskop stürzt in das riesige Dach. Dadurch werden zwischen der große Fläche oben und der Station darunter Wege geöffnet. Aufseiten der Russen ist es am einfachsten, A,B und D zu halten, was euch auch Zugang zu einem Kampfhubschrauber gibt. Die Chinesen sollten C,D und E halten. B, E und die äußeren Kartenbereiche bieten gute Positionen für Scouts. Vermint die Straßen und verschanzt Pioniere an euren Flaggen. Müsst ihr vorrücken, könnt ihr mit einem Quad den Gegner umfahren und ihm in den Rücken fallen oder einen Punkt einnehmen.

SIEGE OF SHANGHAI

Auch wenn es spektakulär aussieht, die Verteidigung von C ist einfacher, wenn ihr das Hochhaus nicht einstürzen lasst (das erreicht ihr durch Zerstörung der vier Pfeiler an der Front des Gebäudes). Eine Kombination aus Scharfschützen und Pionieren sorgt für Aufklärung und Abwehr gegen feindliche Helikopter. Das Angriffsboot kann den Wasserzugang zu C sichern. An den Brückenzufahrten könnt ihr mit einem Schalter Barrieren hochfahren lassen, wodurch feindliche Panzer nicht durchkommen. Liegen noch einige Minen aus, haben feindliche Fahrzeuge keine Chance. Entlang des Piers können Sturm- und Versorgungssoldaten für Absicherung gegenüber Schwimmern liefern. Hat sich der Gegner bei C verschanzt, versucht wieder, die Front zu umgehen und die Punkte auf der anderen Stadtseite einzunehmen. Dadurch ist der Gegner gezwungen, Einheiten abzuziehen und eure Chancen vorzurücken sind größer.

ZAVOD 311

Auf dieser Karte dreht sich alles um C und D. Nehmt die beiden nahe gelegenen Punkte ein und rückt mit allen Soldaten weiter zur Fabrik vor. Auf dem Dach können sich Späher positionieren, während die Straßen durch Pioniere geschützt werden sollten, denn beide Teams verfügen über bewaffnete Truppentransporter und Panzer. Punkt C gibt euch außerdem Zugang zu mobiler Artillerie, die sich im Schutz der eigenen Basis aufstellen sollte. Dringt der Feind zu den Punkten in der Mitte vor, habt ihr noch eine Sicherheit – zwischen den beiden Gebäuden gibt es einen unterirdischen Weg, der es erleichtert, beide Positionen zu halten. Hat sich aber der Gegner verschanzt, könnt ihr den Timer in der Fabrik bei D starten, wodurch nach drei Minuten der große Schornstein einbricht, die Durchfahrt durch die Mitte für Fahrzeuge verhindert und den Boden zum Untergrund aufreißt. Dadurch könnt ihr mit Infanterie von unten heraus die Flaggen einnehmen. ❑

Immer dabei: Dank Smartphones und sozialen Netzwerken wird das tägliche Leben immer mehr mit Spielinhalten verknüpft. Oftmals ohne dass der Nutzer das überhaupt merkt. (Quelle: Foursquare)



GAMIFICATION

Das ganze Leben ist ein Spiel

Von: Sebastian Weber/Benedikt Plass-Fleßenkämper

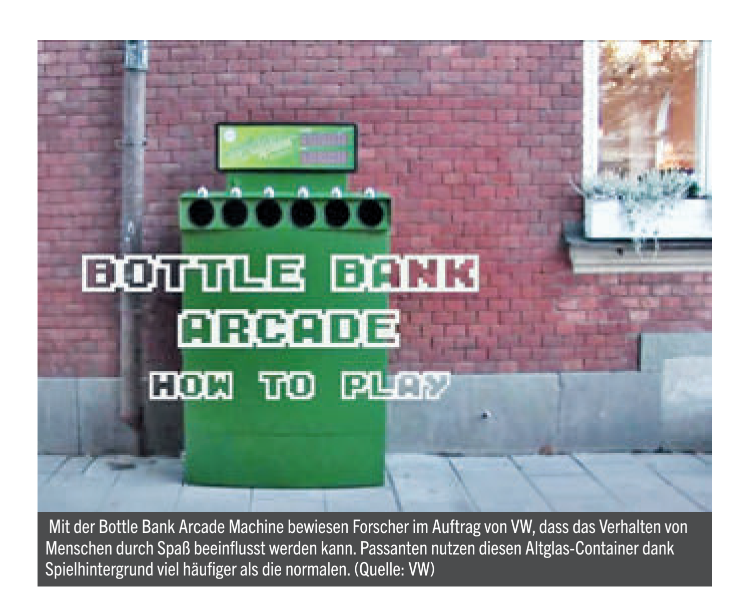
Videospiele machen dumm, faul oder aggressiv – Vorurteile, die jeder Spieler kennt. Doch die wenigsten Menschen wissen, dass die Mechanismen der Videospiele bereits unseren Alltag beherrschen. Willkommen in der Welt der Gamification.

Als Videospieler seid ihr es gewöhnt: Die virtuellen Abenteuer geben euch jede Menge Quests – also Ziele – vor, die es zu erfüllen gilt. Es winken Belohnungen in Form von Achievements, Punkten, Trophäen oder sonstigen Motivationsspritzen. Über Highscore-Listen könnt ihr euch mit euren Freunden messen – was wiederum dazu motivieren soll, dass man eine Mission noch einmal spielt, eine andere Strategie ausprobiert oder, oder, oder. Während wir Spieler dieses System verinnerlicht haben, schnell durchschauen und stets danach streben, das Quäntchen Mehraufwand in unser Hobby zu stecken, um etwa die 100-Prozent-Marke in *GTA 5* zu knacken, belächeln Außenstehende dieses Verhalten nur allzu oft. Was sie dabei aber meist nicht wissen: Auch sie unterwerfen sich in ihrem Alltag bereitwillig solchen Mechanismen.

Was ist Gamification?

Schuld daran ist die „Gamification" unserer Welt. Gamification oder auch Gamifizierung bedeutet vereinfacht gesagt, dass alltägliche Dinge oder Tätigkeiten mit Spielmechaniken verknüpft werden, die mit dem Spielkontext jedoch nichts zu tun haben. Beliebte Elemente, die heutzutage in vielen Bereichen zu finden sind, können Highscore-Listen, Fortschrittsbalken oder Ähnliches sein. Ziel ist eine Motivationssteigerung, damit monotone, unbeliebte oder komplexe Aufgaben Spaß machen. Grundsätzlich zielen alle „gamifizierten" Alltagstätigkeiten darauf ab, den Nutzer entweder durch Belohnung oder durch Wettkampf zu motivieren. Dass Belohnung am besten dafür geeignet ist, Verhaltensänderungen zu erzielen, fanden Forscher schon in den 1960er-Jahren heraus. Damals nutzte man die sogenannte „Token Economy" zum Beispiel in Psychiatrien oder Gefängnissen, um Patienten oder Gefangene zu rehabilitieren. Ein Token steht dabei für einen beliebigen Tauschgegenstand, zum Beispiel eine Münze. Die bekam ein Insasse für bestimmte Tätigkeiten als Belohnung und konnte diese

„Serious Games“ entstanden im Rahmen der Überlegungen, wie man Spiele zum Vorbild nehmen könnte, um Lerninhalte zu vermitteln. Der Ego-Shooter *America's Army* ist hier wohl der bekannteste Vertreter. Jedoch spricht man bei Serious Games nicht von Gamification, da es sich um eigene Spiele handelt.



Mit der Bottle Bank Arcade Machine bewiesen Forscher im Auftrag von VW, dass das Verhalten von Menschen durch Spaß beeinflusst werden kann. Passanten nutzen diesen Altglas-Container dank Spielhintergrund viel häufiger als die normalen. (Quelle: VW)

später wiederum gegen etwas Begehrteres eintauschen. So sollte er im Lauf der Zeit mit dem belohnten Verhalten etwas Positives verbinden – und es so verinnerlichen.

Die Geschichte der Gamification

Die Wurzeln von Gamification gehen jedoch viel weiter zurück, auch wenn die Anfänge mit dem heutigen Begriff noch nicht allzu viel zu tun zu haben scheinen. Bereits im Jahr 1912 kam die amerikanische Firma Cracker Jack auf die Idee, ihre Kunden mit Belohnungen an sich zu binden. Fortan packte sie Aufkleber, Baseball-Karten und weitere Gimmicks in ihre Snacks, denn die Konsumenten sollten auch immer schön die Produkte von Cracker Jack kaufen, um ihre Sammlung zu vervollständigen. Ein System, das bis heute funktioniert, ob nun bei Cornflakes, Schokolade oder Fast Food – vor allem junge Kunden will man mit den Spaß versprechenden Goodies bei der Stange halten.

Den Begriff „Gamification“ benutzte schließlich Richard Bartle im Jahr 1978 zum ersten Mal. Dessen Studienkollege Roy Trubshaw hatte das erste populäre Online-Rollenspiel namens *MUD1* programmiert (MUD steht für Multi-User Dungeon). Doch das recht primitive und textbasierte Programm war weniger Spiel als eine Art Anwendung, über die die „Spieler“ miteinander kommunizieren konnten. Bartle setzte sich deshalb daran, *MUD1* mit Spielelementen zu versehen, sodass mehr Aufgaben für Motivation sorgen sollten und mehr Wettbewerb unter den Spielern möglich war. Er machte also aus etwas, das kein Spiel war, etwas Spielnahes – die ursprünglichste Definition von Gamification.

GEOCACHING

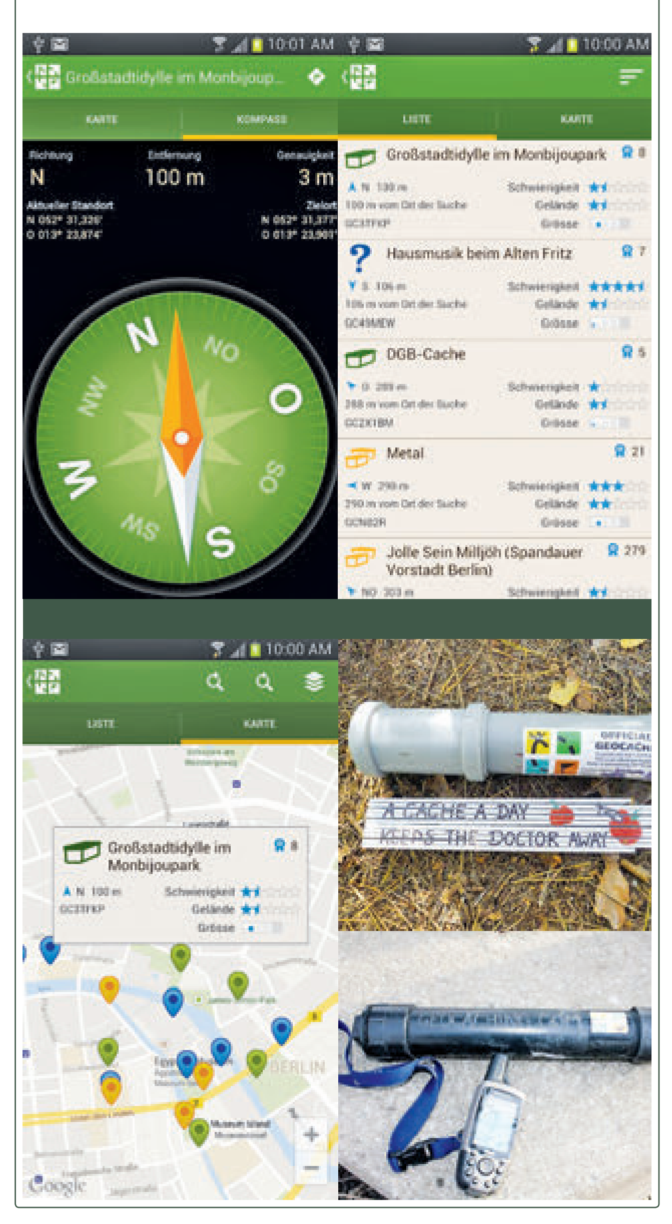
Spazierengehen und Wandern sind doof. Das hört man nicht nur von Jugendlichen. Geocaching verwandelt die Welt in eine riesige Schatzsuche – Gamification par exellence! Von Geocaching hat sicherlich jeder schon gehört. Hierbei handelt es sich um ein Paradebeispiel von Gamification. Spazierengehen oder Wandern gilt für viele als eher langweilige Freizeitbeschäftigung. Doch Geocaching wandelt dies in eine spannende Schatzsuche, für die man zwar ein wenig Equipment benötigt, die aber jede Menge Laune macht.

Nutzloser Schatz macht Spazierengehen spannend

Im Grunde reicht heutzutage ein Smartphone aus, um Geocaching zu betreiben – Profis schwören jedoch auf GPS-Geräte. Über das Internet oder eine entsprechende App sucht sich der Spieler einen sogenannten Cache aus, der anhand von Koordinaten gefunden werden muss. Der an sich wertlose Schatz liegt dann irgendwo in der Pampa versteckt. Sobald man ihn gefunden hat, trägt man seinen Namen in ein kleines Heftchen ein und versteckt den Schatz wieder an seinem Platz.

Der große Reiz: Belohnung und Wettstreit

Auf verschiedenen Geocaching-Portalen im Internet kann man seinen Fund schließlich protokollieren und sich mit anderen Schatzsuchern vergleichen oder vielleicht sogar in der Rangliste nach ganz oben steigen. Wie so oft besteht der Reiz am Wandern oder Spazierengehen dank Gamification dann in der Belohnung und dem Wettstreit mit anderen. Und das überzeugt sogar Kinder und Jugendliche vom eigentlich ach so langweiligen Umherlaufen an der frischen Luft.

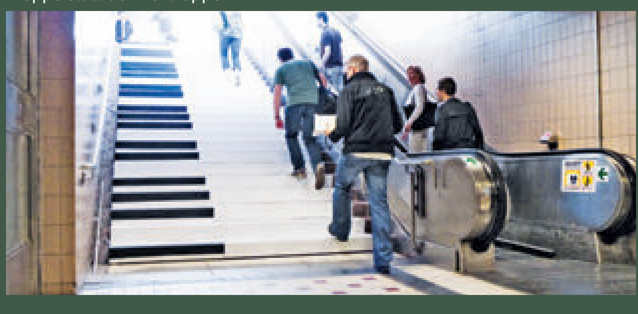


THE FUN THEORY

Die Initiative The Fun Theory von Volkswagen sollte herausfinden, wie Verhaltensweisen von Menschen geändert werden könnten, wenn man unliebsame Tätigkeiten mit Spaß verknüpft. Neben der Bottle Bank Arcade Machine versuchten die Wissenschaftler hinter dem Projekt noch einige andere Ansätze, immer mit Erfolg.

Piano Staircase

Am Ausgang einer U-Bahn-Station befand sich neben der Treppe eine Rolltreppe, die von den meisten Leuten natürlich bevorzugt wurde. Über Nacht versahen die schlauen Köpfe von VW die normale Treppe deshalb mit allerlei Technik und einem neuen Anstrich. Danach sahen die Stufen aus wie Klaviertasten und gaben auch den entsprechenden Ton von sich, sobald man sie betrat. Die Folge: Am Tag darauf nutzen etwa 66 Prozent mehr Passanten die anstrengende Treppe statt der Rolltreppe.



The Speed Camera Lottery

Ein Experiment, das Autofahrer animieren sollte, sich an die Geschwindigkeitsregeln zu halten. Ein stationärer Blitzer wurde aufgebaut, der jeden fotografierte, ob er zu schnell war oder nicht. Die Verkehrssünder wurden zur Kasse gebeten. Die braven Fahrer dagegen landeten in einer Lotterie, sodass unter hinterher allen das von den Rowdies eingesammelte Geld verlost wurde. Auch hier trat der gewünschte Effekt ein: Viel mehr Autofahrer hielten sich an die Geschwindigkeitsregeln als zuvor, da eine Belohnung winkte.



The World's deepest bin

Ein öffentlicher Mülleimer wurde mit Lautsprechern und Lichtschranke versehen. Wann immer ein Passant seinen Unrat einwarf, spielte das System dann einen Ton ab, der vorgaukelte, der Eimer wäre hunderte Meter tief. Diese kuriose Belohnung für das Entsorgen von Müll führte dazu, dass in dem tiefsten Mülleimer der Welt doppelt so viel Abfall landete wie in seinen normalen Kollegen.



In den folgenden Jahren geriet Gamification mehr oder weniger in Vergessenheit. Vielmehr stand lange Zeit die Frage im Fokus, welche Erkenntnisse man aus Spielen ziehen könne. Vor allem Thomas W. Malone und James Paul Gee, beides US-amerikanische Universitätsprofessoren, betrieben ab den 1980er-Jahren Forschung darüber, wie Spiele den Nutzer dazu treiben, Dinge zu lernen und gleichzeitig dabei Spaß zu haben, und wie man dies auch auf völlig andere Lebensbereiche anwenden kann.

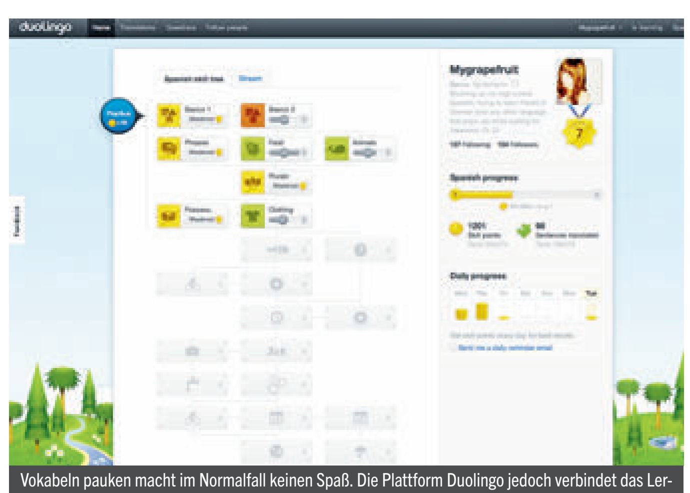
Aus diesem Ansatz heraus entstanden ab etwa 2002 die sogenannten „Serious Games", die dem Spieler ein ernstes Thema nahe bringen sollten oder gar eine ernst zu nehmende Simulation von etwas waren, das dem Spieler beigebracht werden sollte. Populärstes Beispiel ist hier sicherlich der Ego-Shooter *America's Army*. Der wurde von der US-Armee für die eigenen Truppen entwickelt, um diese anhand eines Spiels in bestimmten Einsatzsituationen zu trainieren. Allerdings unterscheiden sich Serious Games stark vom Gamification-Ansatz: Gamification nämlich geht davon aus, eine spielfremde Anwendung mit Design-Elementen von Spielen zu würzen, damit der Nutzer mehr Spaß empfindet und stärker motiviert wird. Serious Games dagegen sind von Anfang an als Spiele konzipiert, die zwar ein ernstes Thema oder Ziel verfolgen, aber eben direkt als Games erkennbar sind.

Eine Chance für Firmen

Erst im Jahr 2003 versuchte der Spiele-Entwickler Nick Pelling, Gamification populärer zu machen, und gründete die Firma Conundra, über die er anderen Firmen als Berater zur Seite stehen wollte. Ziel war es, den Kunden Wege aufzuzeigen, wie sie die Arbeiten ihrer Angestellten so verändern könnten, dass sie diese spielerisch erledigen. Der Ansatz ging zwar schon in die Richtung, wie wir Gamification heute kennen, doch die Zeit war noch nicht reif. Conundra schloss schnell wieder seine Pforten. Erst vier Jahre später, im Jahr 2007, fiel der Startschuss für Gamification. Die neu gegründete Firma Bunchball etablierte eine Internetplattform für Unternehmen, die ihre Arbeitsabläufe mithilfe von Gamification verbessern wollten. Im Gegensatz zu Nick Pelling mit Conundra hatten die Verantwortlichen hinter Bunchball den richtigen Riecher; zu ihren Kunden zählen heute unter anderem Großkonzerne wie SAP, Ford, Intel oder Coca-Cola. Bunchball setzt dabei auf typische Verhaltensmuster, wie wir Spieler sie aus unseren digitalen Abenteuern kennen. Dem Verkaufsteam von Ford zum Beispiel setzte man verschiedene „Quests" vor, die es zu erfüllen gab. Zur Belohnung bekamen die Angestellten dann Abzeichen, Level-ups und Ähnliches. Außerdem waren verschiedene Teams so plötzlich besser miteinander vergleichbar, was sie dazu anspornte, sich stets übertreffen zu wollen. Die Folgen: motivierte Mitarbeiter, ein besseres Ergebnis für die Firma sowie zufriedene Angestellte und Vorgesetzte.

Spiele sind überall

Die einfachsten Varianten von Gamification finden sich heute jedoch noch immer in der Kundenbindung wieder – etwas, das schon seit Jahrzehnten gängige Praxis ist. Bekanntes Beispiel: die Payback-Karte, bei



Vokabeln pauken macht im Normalfall keinen Spaß. Die Plattform Duolingo jedoch verbindet das Lernen einer Sprache mit rollenspielähnlichen Inhalten. Es gibt Levels, Erfahrungspunkte und ähnliche Features, mit denen sich Lerninhalte und Belohnungen freischalten lassen. (Quelle: duolingo.com)

„In einer auf Produktivität und Effektivität getrimmten Gesellschaft galten Videogames lange Jahre nur selten als gute Unterhaltung, sondern eher als Zeitverschwendung oder Zeichen der Unreife. Insofern begrüße ich es sehr, wenn nun breitere Schichten unserer Gesellschaft etwa durch allgegenwärtige Apps immer verspielter werden. Sicherlich mag es auch dem einen oder anderen helfen, wenn er sich mit einem App-Spiel motiviert, aber das funktioniert meiner Meinung nach nicht bei jedem. Jeder soll für seine persönlichen Ziele wie mehr Joggen oder Abnehmen das nutzen, was ihm nützt. Nur würde ich die Sache selbst als positiven Trend nicht zu hoch hängen."

Thomas Feibel, Journalist, Autor und Experte für Kinder-Software (Quelle: Thomas Feibel)



der man pro Einkauf Punkte gutgeschrieben bekommt und später für eine bestimmte Zahl an Punkten einen Gutschein erhält oder irgendeine Prämie wählen darf. Das ist im Grunde nichts anderes, als ein Achievement oder ein Upgrade freizuschalten, wie es Spieler in Videospielen eben auch tun. In dieselbe Richtung geht zum Beispiel auch die Lufthansa mit ihrem „Miles and More"-Programm, über das man für gesammelte Flugmeilen Prämien oder Flüge beziehungsweise Flugklassen-Upgrades erhalten kann. Zudem teilt die Lufthansa die Teilnehmer auch noch in unterschiedliche „Levels" ein, also den Normalflieger, den regelmäßigen Flieger etc. Ein „Level Up" bringt dann wiederum Vorteile. Videospieler sammeln also Münzen oder Sterne, Kaufhauskunden und Fluggäste und sammeln Punkte und Meilen – das Prinzip dahinter bleibt jedoch gleich.

Ich will was Langweiliges machen!

Diese Form der Kundenbindung funktioniert seit Jahren und bedient sich der Mechanismen von Spielen – ohne dass die meisten Kunden dies merken. Die ausgeschütteten Belohnungen, die man für bestimmte Verhaltensweisen – also in dem Fall dem häufigen Konsum – erhält, motivieren den Kunden auf Dauer, immer wieder im gleichen Kaufhaus shoppen zu gehen, statt bei der vielleicht günstigeren Konkurrenz vorbeizuschauen. Viel interessanter greift die Gamification jedoch bei der Verhaltensänderung ein, wenn es um unliebsame Tätigkeiten geht.

Allen voran fällt dies beim Thema Sport auf. Natürlich gibt es diejenigen Menschen, die von Haus aus Sport machen und Spaß daran haben. Doch es gibt auch die Couchpotatoes, die lieber vor der Konsole sitzen und Chips mampfen. Und genau diese sprechen Fitness-Apps an. Da gibt es die einfachen Varianten wie zum Beispiel *Runtastic* (www.runtastic.com). Das Programm für iOS, Android und Windows Phone zeichnet im Grunde im ersten Schritt mithilfe von GPS nur auf, wo und wie weit der Sportler gelaufen ist, wie schnell er war und so weiter. Daraus berechnet die App nach Beendigung des Jogging-Ausflugs die durchschnittliche Geschwindigkeit, die verbrauchten Kalorien und bei entsprechendem Equipment auch die durchschnittliche Herzfrequenz. Die Daten dienen aber nicht nur als



Der amerikanische Snack-Hersteller Cracker Jack kam bereits im Jahr 1912 auf die Idee, seine Kunden über Belohnungen an sich zu binden. Baseball-Karten und Aufkleber lagen fortan den Packungen bei – eine erste Form der Gamification. (Quelle: Cracker Jack)



Das tägliche Leben in ein Spiel packen, das erlaubt die App *Epic Win*. Man erstellt sich einen Avatar und Quests, zum Beispiel Putzen, Bügeln, Liegestütze. Wer diese erfüllt, sackt dafür XP und Belohnungen ein.



Das soziale Netzwerk Foursquare enthält eine Menge Inhalte, die wir aus Spielen kennen. Wer sich oft genug an einem Ort einloggt, der steigt im Rang auf oder schaltet Belohnungen frei. (Quelle: foursquare.com)

SPIELEND PROGRAMMIEREN LERNEN MIT SCRATCH

„Ausdenken, entwickeln, teilen" – so lautet das Motto von *Scratch*, einer Programmiersprache für Kinder, die in amerikanischen Schulen Erfolge feiert.

Das Prinzip von *Scratch* ist einfach. Die kostenlose Programmierumgebung ist verständlich aufgebaut und soll Schüler an die Grundlagen der Computerprogrammierung heranführen. Mit wenigen Klicks ist es im Grunde möglich, einfache Spiele und Anwendungen zu erstellen und in der Online-Community zu teilen – inzwischen stehen über drei Millionen Projekte auf der Webseite von *Scratch* zur Verfügung. Viele Lehrer, die *Scratch* einsetzen, berichten darüber, dass die Kids daran so viel Spaß entwickeln, dass sie selbst außerhalb des Unterrichts an Projekten weiterarbeiten. Doch auch Lehrer selbst können aus *Scratch* ihren Nutzen ziehen. Denn durch den simplen Aufbau lassen sich schnell kleine Spiele oder Anwendungen mit spielnahen Prinzipien im Hintergrund entwerfen, um den Kindern die Lerninhalte zu vermitteln. Da *Scratch* kostenlos zur Verfügung steht, sollten auch computeraffine Eltern, deren Nachwuchs mit der Schule auf Kriegsfuß steht, einen Blick riskieren. Vielleicht erspart ein selbst gebautes Lernspiel täglichen Stress oder teure Nachhilfe.



Internetadresse:
http://scratch.mit.edu/





Menschen lernen lieber und besser, wenn sie Spaß daran haben. Dieses Prinzip verfolgt zum Beispiel *Lernerfolg Grundschule*. Eine von vielen Apps, die mit Gamification versuchen, Kindern Inhalte zu vermitteln, ohne dass diese merken, dass sie gerade pauken. (Quelle: duolingo.com)

reine Information für den Sportler, sondern lassen sich – Facebook sei Dank – mit Freunden vergleichen. Hier greift im Optimalfall wieder die Lust nach der Achievement-Jagd, das Streben danach, in einer Rangliste der Beste zu sein. Denn dann fängt der Jogger unbewusst damit an, sich einem virtuellen Wettkampf zu stellen – obwohl er Joggen vielleicht gar nicht mag.

Etwas weiter gehen Apps wie etwa *Zombies, Run!* (www.zombiesrungame.com). Letztere verpackt an sich langweiliges Joggen in ein spannendes und motivierendes Abenteuer. Der Clou: Der Läufer, im Spiel „Runner 5" genannt, befindet sich virtuell auf der Flucht vor blutrünstigen Zombies und muss zudem Nachschubgüter aufsammeln, damit er die Apokalypse weiterhin überlebt. Auch dieses Programm funktioniert über GPS und zeichnet allerlei Daten über den Läufer auf, damit dieser seine Erfolge beobachten kann. Doch *Zombies, Run!* bringt ein einfaches, motivierendes Element mit sich: Die Angst vor den Fantasie-Zombies und dem damit einhergehenden allgegenwärtigen virtuellen Tod treibt den Nutzer an. Denn kommen die gedachten Untoten während des Joggens gefährlich nahe an den Sportler heran, alarmiert die App diesen, damit er schneller läuft. Ganz nach dem Motto: unbewusst fit werden – und Freunde daran haben.

Aber nicht nur Sport lässt sich mithilfe der Gamification in etwas Spaßiges verwandeln. Ganz alltägliche Dinge können ebenfalls so verpackt werden, dass sich die Menschen schon fast darauf freuen. Die iOS- und Android-App *Epic Win* zum Beispiel erlaubt es dem Spieler, sich eine Liste von Quests anzulegen. Das können sportliche Aufgaben wie Liegestütze oder Sit-ups sein. Doch ihr könnt auch Bügeln, Putzen und sonstige Alltagstätigkeiten als Mission definieren. Durch das Erledigen dieser unbeliebten Aufgaben sammelt ihr dann Erfahrungspunkte für euer virtuelles Alter Ego innerhalb der App, steigt im Level auf und dürft euch – natürlich – mit euren Freunden vergleichen. Die Motivation entsteht also vor allem durch Wettkampf.

Pädagogischer Nutzen

Forscher, aber auch Unternehmen haben Gamification in den letzten Jahren verstärkt als das wahrgenommen, was es ist: eine einfache Möglichkeit, die Menschen mit Spaß zu Verhaltensänderungen zu animieren. Die Initiative „The Fun Theory" von Volkswagen (siehe Kasten) zum Beispiel testete einige Konzepte, die mit Umweltschutz und Ähnlichem zu tun hatten.

Eines der Ergebnisse war die „Bottle Bank Arcade Machine". Dabei handelte es sich im Grunde nur um einen Altglas-Container. Doch der wurde so verändert, dass er die Leute dazu animierte, ihr Altglas tatsächlich zu recyceln: In der Mülltonne war ein Computersystem verbaut. Jeder, der seine alten Flaschen wegwerfen wollte, musste zunächst den Startknopf drücken. Danach gab die Maschine mittels Leuchtsignalen vor, welche Glasfarbe eingeworfen werden sollte. Für jede richtig eingeworfene Flasche stieg der Punktestand auf einem eingebauten Display. Ein simples Spiel, das jedoch dazu führte, dass während nur eines Abends über 100 Leute den modifizierten Altglas-Container benutzten, während ein herkömmliches Modell in der Nähe im gleichen Zeitraum nur zweimal aufgesucht wurde.

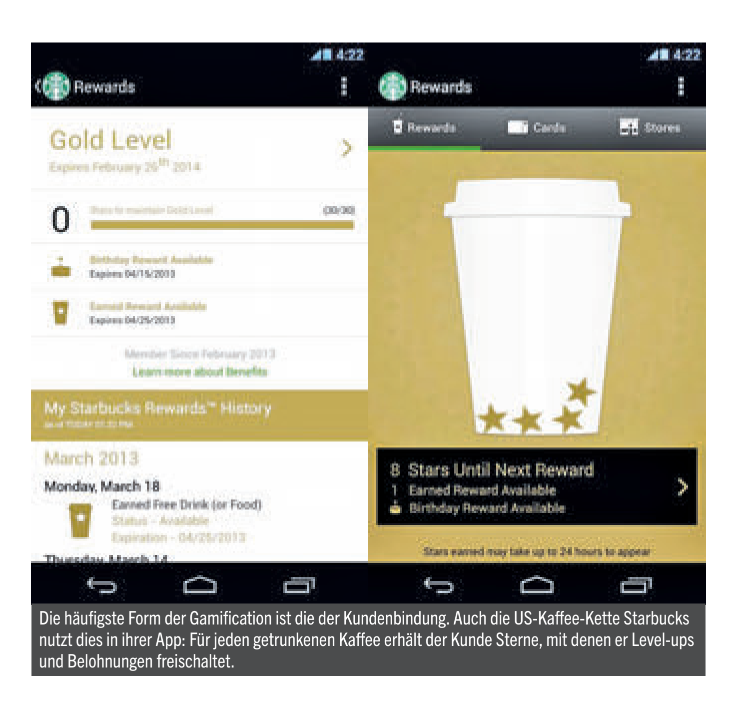
Im Schulbetrieb nimmt Gamification ebenfalls einen immer höheren Stellenwert ein, denn vor allem Kinder lernen besser, wenn

```
Telnet british-legends.com
*n
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
*w
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here, and
you notice lots of flowers. To the east across a path there is more garden.
*w
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded by forest to the north and
a river to the south. A chill wind blows up the unclimbable and unscaled
heights. At the base of the cliff you can just make out the shapes of jagged
rocks.
*w
As you approach the edge of the cliff the rock starts to crumble. Hurriedly,
you retreat as you feel the ground begin to give way under your feet!
*leap
You are splattered over a very large area, or at least most of you
is. The rest of your remains are, even now, being eaten by the seagulls
(especially your eyes). If you'd have looked properly before you leaped you
might have decided not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
```

Richard Bartle war der Erste, der den Begriff Gamification nutzte. Er sollte im Jahr 1978 dafür sorgen, dass sich *MUD1* mehr wie ein Spiel anfühlte. „Sein" Gamification bedeutete aber noch, aus etwas Spielfremdem ein Spiel zu machen – heute werden spielfremde Inhalte nur mit Spielinhalten

sie Spaß dabei empfinden. Ihr kennt es sicherlich noch aus eurer Grundschulzeit: Wer Hausaufgaben gut erledigt oder im Unterricht immer fein mitarbeitet, den belohnt der Lehrer mit einem Sternchen im Klassenbuch, einem Sticker oder ähnlichen „Geschenken" – im Optimalfall gibt es bei genug gesammelten Belohnungen eine Art Prämie im Tausch. Wie Mario mit seinen Münzen versuchen die Kids dann hoffentlich, immer mehr solcher Anerkennungen zu sammeln. Von diesem altmodischen, aber dennoch spielnahen Konzept abgesehen, existieren heute natürlich auch jede Menge Apps für Smartphones und Tablets, die Lerninhalte für Kinder ins Spielgewand hüllen, damit sie zum Beispiel gerne Vokabeln pauken.

Gamification – zukünftig überall?
Gamification hat in den letzten Jahren also seinen Boom durch die globale Einführung von Smartphones und durch die immer beliebter werdenden sozialen Netzwerke, allen voran Facebook, erlebt. Nie zuvor war es einfacher, seine Kunden in alltäglichen Dingen mit Aufgaben zu bespaßen und sie sich mit Freunden und anderen vergleichen zu lassen. Die Gamifizierung könnte in Zukunft aber noch weit über ein paar Fitness-Apps oder Kundenbindungsprogramme hinausgehen. Game-Designer Jesse Schell (unter anderem *World of Goo*) zeichnete bereits im Jahr 2011 ein interessantes Bild, wohin die Reise der Gamification künftig gehen könnte: Pendler zum Beispiel könnten mithilfe einer Smartphone-App protokollieren, wie sie zur Arbeit kommen. Wer dabei regelmäßig das eigene Auto stehen lässt und stattdessen mit dem Zug, dem Fahrrad oder zu Fuß unterwegs wäre, bekäme mehr Punkte als derjenige, der seine Karre durch die Gegend fährt. Die Punkte wiederum könnten natürlich wie immer zu Achievements, Medaillen und Co. führen und in einer Rangliste mit Freunden abgeglichen werden. Doch gleichzeitig könnte der Staat ein Angebot starten, das dem umweltbewussten Pendler für eine bestimmte Zahl an gesammelten Punkten Steuererleichterungen gewährt. Tolle Idee, wie wir finden! Ein anderes Szenario, das denkbar wäre: Die Zahnbürste vergibt an ihren Nutzer Punkte für das Zähneputzen. Wer dann eventuell regelmäßig zweimal am Tag die Beißer schrubbt, der bekommt Extrazähler auf sein Konto gutgeschrieben und steigt so vielleicht im Rang über seine Freunde auf. Das freut dann nicht nur ihn, sondern auch den Zahnarzt – und vor allem die Industrie im Hintergrund. Warum? Putzt man öfter die Zähne, weil man vielleicht einen solchen Wettstreit gewinnen will oder einfach durch virtuelle Belohnungen unterbewusst motiviert wird, verbraucht man mehr Zahnpasta und mehr Bürsten. Denn man sollte sich stets bewusst sein: Viele der Gamification-Systeme werden nicht aus reiner Nächstenliebe erfunden, sondern von Firmen, die daraus Nutzen ziehen wollen. ❑



Die häufigste Form der Gamification ist die der Kundenbindung. Auch die US-Kaffee-Kette Starbucks nutzt dies in ihrer App: Für jeden getrunkenen Kaffee erhält der Kunde Sterne, mit denen er Level-ups und Belohnungen freischaltet.

FITBIT: DAS GAMIFICATION-GADGET

Die amerikanische Firma Fitbit bringt Gamification und Fitness einen Schritt weiter als die Konkurrenz, denn hier gibt es nicht nur eine App, sondern direkt noch nerdige (und für manchen nutzlose) Gadgets für Sportbegeisterte. Die Produkte von Fitbit erfüllen im Grunde den gleichen Zweck wie etwa Jogging-Apps à la *Runtastic* oder *Zombies, Run!*. Doch die Accessoires, die Fitbit in drei Varianten anbietet, gehen sogar noch einen Schritt weiter.

Dauerhafte Überwachung
Die drei Tracker, wie Fitbit sie nennt, zeichnen jeden Schritt auf, den der Nutzer tut, jedes Stockwerk, das er erklimmt, und sogar die Schlafphasen in der Nacht. Mithilfe all dieser Daten, die kabellos ans Smartphone oder den PC gesendet werden, wertet die dazugehörige App die Aktivität des Users aus, zeigt verbrauchte Kalorien an und so weiter. So haben Abnehmwillige alles im Blick, um fitter zu werden. Eine WLAN-Waage, die Fitbit ebenso im Angebot hat, zeichnet zudem Gewichtsveränderungen auf.

Abnehmen mit Spaß
Doch natürlich setzt auch Fitbit auf Gamification: Je aktiver der Nutzer sein Leben lebt, desto mehr Punkte und Pokale erhält er. Außerdem gibt es eine Rangliste, in der man sich mit Freunden messen kann und genauen Einblick erhält, wie viel mehr oder weniger ein Kumpel gelaufen ist. Das soll in letzter Instanz dazu motivieren, ein dauerhaft aktiveres Leben zu führen. Ganz billig ist der Spaß jedoch nicht, denn die Gadgets kosten ab 100 Euro. Ähnliche Accessoires, die in preislich vergleichbaren Sphären angesiedelt sind, gibt es von den Herstellern Jawbone und Nike.





DUNGEON SIEGE 3

Tipps und Klassenguide

Von: Daniel Reinold/Marc Brehme

Vier Charaktere und viele Entscheidungen: Mit unseren Tipps und dem Klassenguide für Dungeon Siege 3 meistert ihr das Action-Rollenspiel.

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch die im Spiel zur Wahl stehenden vier Klassen mit allen Vor- und Nachteilen und einer Empfehlung für die im Lauf der Geschichte anstehenden Entscheidungen. So levelt ihr euren Charakter am besten hoch und meistert das Spiel ohne Probleme.

ES LEBE DIE LEGION!

Nicht nur wer mit den Vorgängern viel Spaß hatte, wird an unserer Heft-Vollversion *Dungeon Siege 3* Gefallen finden. Der Entwicklerwechsel hat der bekannten Action-Rollenspielserie gut getan. Obsidian Entertainment hat den Titel mit interessanten Geschichten, Charakteren und Nebenquests, einem direkten Kampfsystem sowie einem spannenden Koop-Modus erweitert.

Das Land Ehb befindet sich im Bürgerkrieg. Die einst glorreiche Zehnte Legion wurde zerschlagen und für den Tod des alten Königs verantwortlich gemacht. Als einer ihrer Nachfahren ist es eure Aufgabe, den alten Beschützern des Rechts wieder zu neuem Glanz zu verhelfen und das Reich Ehb zu retten. Dort kämpfen die der Königin treuen Royalisten gegen die Azuniten, eine Truppe von Abtrünnigen, die Jeyne Kassynder dienen.

DIE BEGLEITER

Im Einzelspielermodus entscheidet ihr euch zu Beginn für einen Charakter, lernt aber im Spielverlauf auch die anderen drei kennen und könnt euch jeweils einen von ihnen als Begleiter aussuchen. Zwar könnt ihr außerhalb des Kampfes frei zwischen den anderen Charakteren hin und her schalten, gewinnt aber nur Einfluss für euren aktuellen Gefährten. Je höher euer Einfluss auf einen bestimmten Legionär ist, desto bessere Werte bekommt ihr durch ihn. So gewährt euch Lucas beispielsweise zunehmend mehr Ausdauer, Katarina bringt Beweglichkeit mit sich, Anjali Angriffskraft und Reinhart segnet euch mit mehr Wille. Die Wahl des richtigen Begleiters solltet ihr euch also gut überlegen. Immerhin könnt ihr in einem Spieldurchlauf nur eine begrenzte Anzahl an Entscheidungen treffen, die euch Einfluss auf eure Kameraden gewähren.

ENTSCHEIDUNGEN

Dungeon Siege 3 wird von seiner spannenden Geschichte zusammengehalten und eben diese könnt ihr an mehreren Stellen im Spiel signifikant beeinflussen. Das hat natürlich Auswirkungen auf euren Charakter und eure Begleiter, weshalb eure Entscheidungen wohl überlegt sein sollten. Welche ihr mit eurem Charakter treffen solltet, verraten wir natürlich ebenfalls. ❏

Info: www.dungeonsiege.com



Wie spielt sich Reinhart Manx?
Reinhart ist der schwerste Charakter im Spiel. Zu Beginn des Spiels hat er einen schweren Stand, dominiert dafür aber später, sobald er den Großteil seiner Fähigkeiten erworben hat. Reinhart ist überwiegend im Fernkampf zu gebrauchen; viele seiner Zauber zwingen ihn jedoch auch dazu, sich auf eine etwas persönlichere Distanz zu seinen Feinden zu begeben. Für Reinhart ist es essentiell, seine Zauber in Synergie zueinander zum richtigen Zeitpunkt zu verwenden und geschickt durch seine Kampfhaltungen zu wechseln. Reinharts stärkster Wert ist Wille. Trotzdem kann der Magier auch mit Werten wie Angriff oder Beweglichkeit etwas anfangen.

Der Kampf gegen einzelne Gegner
In der Entropiehaltung startet ihr gegen nur ein Ziel und platziert eine Uhrwerksfalle vor euch, um euch abzusichern. Falls ihr bereits Immerwährendes Momentum erworben habt, aktiviert das vor dem Kampf. Dann verlangsamt ihr den Gegner mit Geometrievernichtung und achtet darauf, dass der gesamte Kampf im Feld dieses Zaubers stattfindet, da dieser einen großen Teil eures Schadens ausmacht. Jetzt wechselt ihr in die dynamische Haltung und wendet Spiegelsprung an. Anschließend deckt ihr den Feind mit Blitzschlägen ein. Geht euch der Fokus aus, wechselt ihr wieder in die Entropiehaltung und füllt diesen mit Standardangriffen auf.

Reinhart entstammt einer traditionsreichen Ahnenreihe von Legionsmagiern und ist bekannt für seine innovativen Magietechniken.

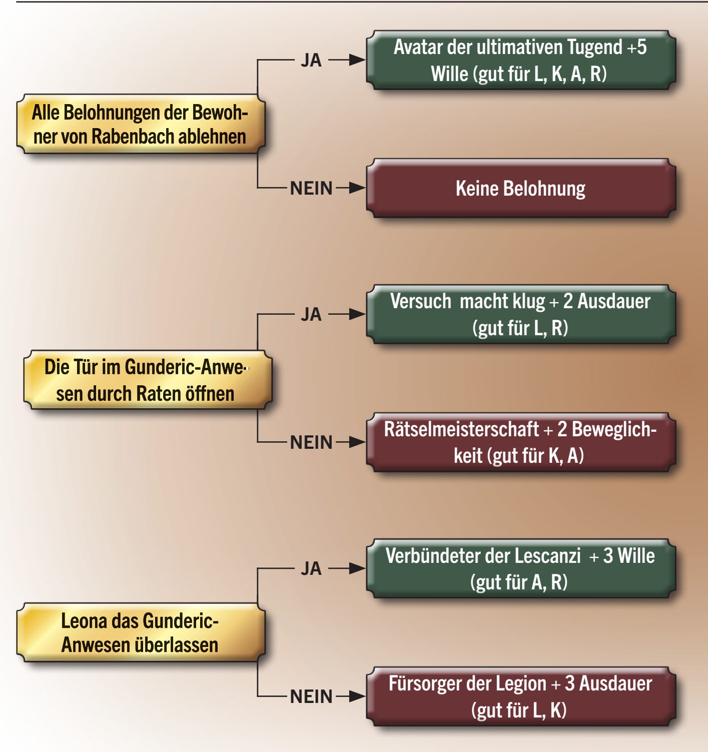
Der Kampf gegen mehrere Gegner
Für eine Gruppe von Feinden verwendet ihr ähnliche Taktiken wie gegen einzelne Widersacher. Ihr fangt wieder mit einer defensiven Uhrwerksfalle an, gefolgt von einer Geometrievernichtung, die eure bevorzugte Kampfzone markiert. Jetzt könnt ihr entweder mit Standardangriffen in der Entropiehaltung beginnen oder die Feinde mit Kreative Zerstörung bekämpfen.

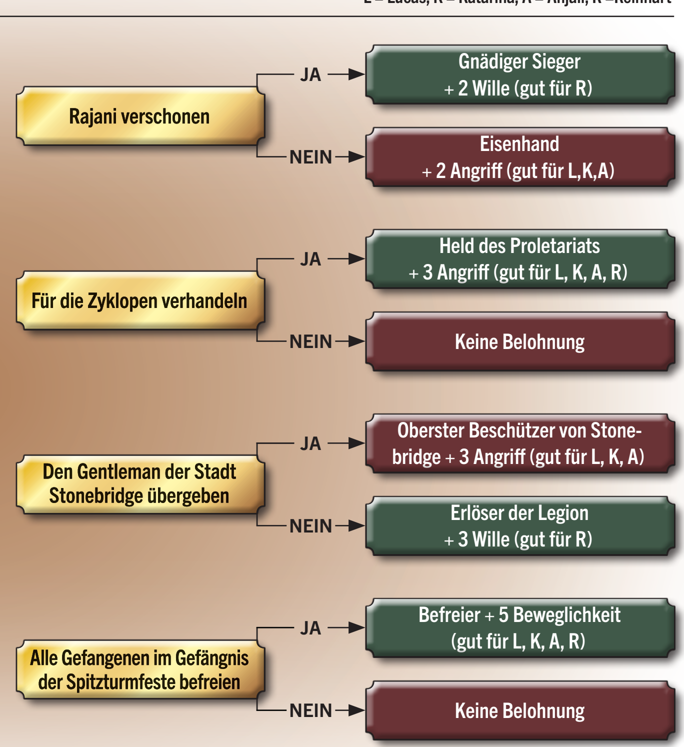
Welche Fähigkeiten soll ich zuerst verbessern?
Eine wichtige Investition im frühen Spiel sind zwei bis drei Punkte in Zeitliche Verzerrung, um Feinde mit eurer Uhrwerksfalle verlangsamen zu können. Sobald verfügbar, solltet ihr durch Endlose Verneinung die Dauer eurer Geometrievernichtung erhöhen, um so länger von diesem wichtigen Zauber profitieren zu können.

Welchen Begleiter soll ich wählen?
Reinhart ist im Fernkampf am stärksten. Aus diesem Grund solltet ihr vermeiden, ihn in Nahkämpfe zu verwickeln. Ein Verbündeter, der die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich lenkt, ist also optimal. Diese Rolle kann zum Teil von Anjali erfüllt werden, wirklich glänzen kann hier jedoch nur Lucas Montbarron.

ENTSCHEIDUNGEN

L = Lucas, K = Katarina, A = Anjali, R =Reinhart





Anjali

Nahkampf in Menschenform und Fernkampf in Feuerform

Menschliche Form: Drehtritt, Schleuderspeer, Vom Himmel gefallen

Feuerform: Aura der Opferung, Schakal beschwören, Säule des Feuers

Defensiv: Innere Wärme, Entflammen, Instabile Barriere

Wie spielt sich Anjali?

Anjali ist etwas schwerer zu spielen als Lucas oder Katarina. Ihr müsst im richtigen Moment zwischen ihrer Feuerform und ihrer menschlichen Form zu wechseln wissen, um maximalen Schaden austeilen zu können. In Menschenform kann Anjali eine Menge Schaden an einer Gruppe Gegner anrichten, ist jedoch auch gegen Einzelziele nicht unbrauchbar. Hier sind ihre wichtigsten Werte Beweglichkeit, Angriff und Wille. In ihrer Feuerform wird Anjali zur Fernkämpferin, ist aber auch im Nahkampf nicht wehrlos. Ihre Säule des Feuers verlangsamt Gegner, während ihr treuer Feuerschakal ihr den Rücken freihält. Anjalis feuerbasierende Spielweise setzt eine Menge Wille auf den Gegenständen voraus. Eine gute Positionierung ist hier essentiell.

Der Kampf gegen einzelne Gegner

Gegen Bosse beginnt ihr den Kampf mit eurem Schleuderspeer und wechselt dann in eure Feuerform. Hier verlangsamt ihr den Gegner zunächst mit Säule des Feuers und greift ihn dann solange mit Standardangriffen an, bis ihr wieder genügend Fokus für einen Schleuderspeer habt. Es schadet natürlich nicht, bei Gelegenheit euren Schakal zu beschwören.

Der Kampf gegen mehrere Gegner

Im Kampf gegen eine Gruppe Feinde schwächt ihr zunächst alle mit einer Säule des Feuers und beschwört euren Feuerschakal. Jetzt wechselt ihr in die menschliche Form und entzündet eure Waffe mit Entflammen. Dann springt mit Vom Himmel gefallen in die Gruppe und gebt ihnen mit mehreren Drehtritten Saures. Wenn ihr die verstärkte Version davon freigeschaltet habt, dann benutzt diese gleich nach der Landung, um eure Feinde niederzuwerfen.

Welche Fähigkeiten soll ich zuerst verbessern?

Anfangs lohnt es sich, Anjalis Drehtritt mit ein paar Punkten in Harter Einschlag zu verbessern, um den Schaden der Gegner gering zu halten. Sobald ihr die Säule des Feuers bekommt, steckt mindestens drei Punkte in Entsetzliche Hitze, um eure Feinde zuverlässig zu verlangsamen. Wer oft das Zeitliche segnet, tut gut daran, sich ein wenig sofortige Heilung durch Punkte in Funke der Erholung zu sichern.

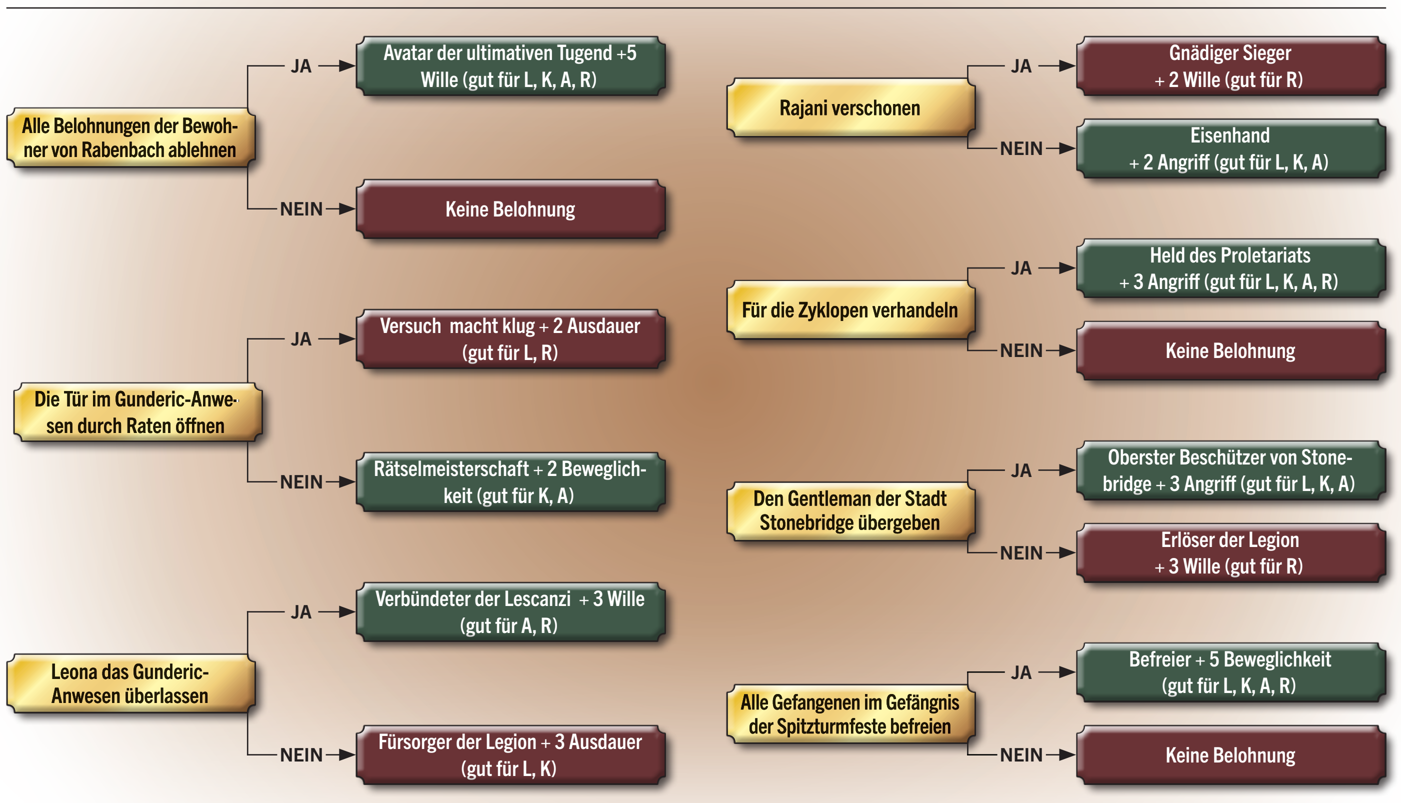
Anjali ist eine Archon – eine lebende Legende. In alten Geschichten wurden die Archons als Feuerwesen beschrieben, die lange verschollenen Göttern dienten. Sie aber wurde von Freunden der Legion großgezogen und weiß nicht, wie sie in diese Welt geraten ist.

Welchen Begleiter soll ich wählen?

Anjalis Kampfstil besteht aus einer Mischung aus Fern- und Nahkampfangriffen. Sie hält mittelmäßig viel Schaden aus und kann deswegen mit allen Verbündeten gut zusammenspielen. Am meisten profitiert sie jedoch von Lucas Montbarrons Durchhaltevermögen.

ENTSCHEIDUNGEN

L = Lucas, K = Katarina, A = Anjali, R = Reinhart





Wie spielt sich Katarina?
Katarina ist ein Fernkampfcharakter und relativ leicht zu spielen. Es ist lediglich eine kleine Herauforderung, die optimale Reihenfolge ihrer Fähigkeiten zu beachten. In beiden Kampfhaltungen profitiert Katarina in erster Linie von Angriffskraft und Beweglichkeit. In einer gut eingespielten Gruppe entwickelt die Jägerin ein enormes Schadenspotenzial, besonders gegen einzelne Ziele.

Der Kampf gegen einzelne Gegner
Im Duell glänzt Katarina durch ihre Fähigkeit, Gegner in einer solchen Geschwindigkeit ins Jenseits zu befördern, dass viele sie gar nicht erreichen können. Dieses hohe Schadenspotenzial kommt in erster Linie durch ihren Herzsucher-Schuss, der mit einer hohen Wahrscheinlichkeit kritisch trifft. Beginnen solltet ihr den Kampf jedoch mit Ruf der Jagd und Ausgewählte Beute, um euch zu stärken und euren Gegner verletzlicher zu machen. Danach benutzt ihr euren Herzsucher-Schuss, gefolgt von genügend Standardangriffen, um einen weiteren abzufeuern. Hier schadet es nicht, vorher Katarinas schwarzen Hund zu beschwören.

Katarina ist die uneheliche Tochter von Hugh Montbarron, dem früheren Großmeister der Legion, und einer Lescanzi-Hexe.

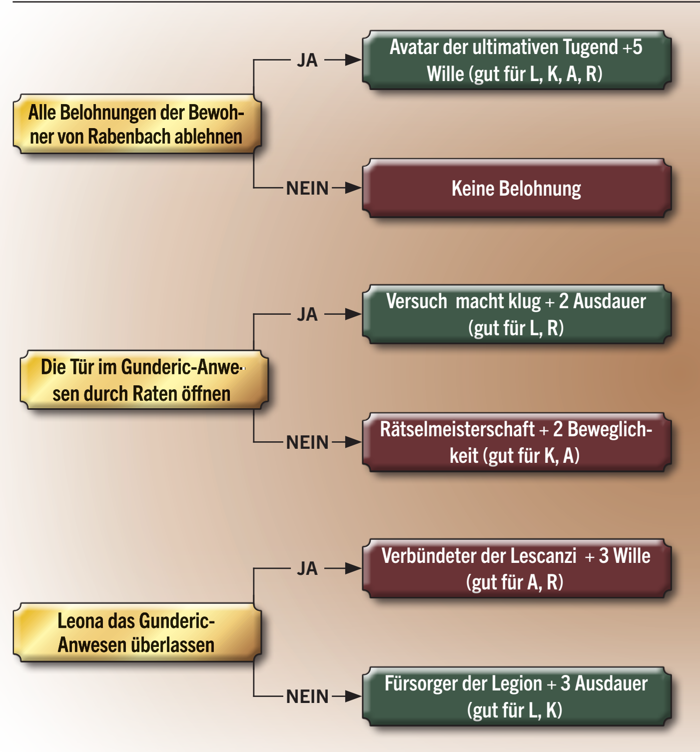
Der Kampf gegen mehrere Gegner
Um eine Gruppe Gegner bekämpfen zu können, muss Katarina beinahe in Nahkampfreichweite zu diesen gehen, was in den meisten Fällen vermieden werden sollte. Versucht zuerst, einen Gegner nach dem anderen aus großer Entfernung mit eurem Gewehr und mit Herzsucher-Schuss zu schwächen und beendet den Kampf dann mit Schrotflinte und Pistole. Habt ihr bereits die verbesserte Version von Herzsucher-Schuss erworben, dann ändert das die Herangehensweise. Durch die Auffächerung des Schusses könnt ihr jetzt auch eine große Anzahl an Feinden bequem aus sicherer Entfernung ausknipsen. Sollten euch die Gegner doch zu sehr auf die Pelle rücken, stoßt ihr sie mit Schutzritual einfach wieder zurück.

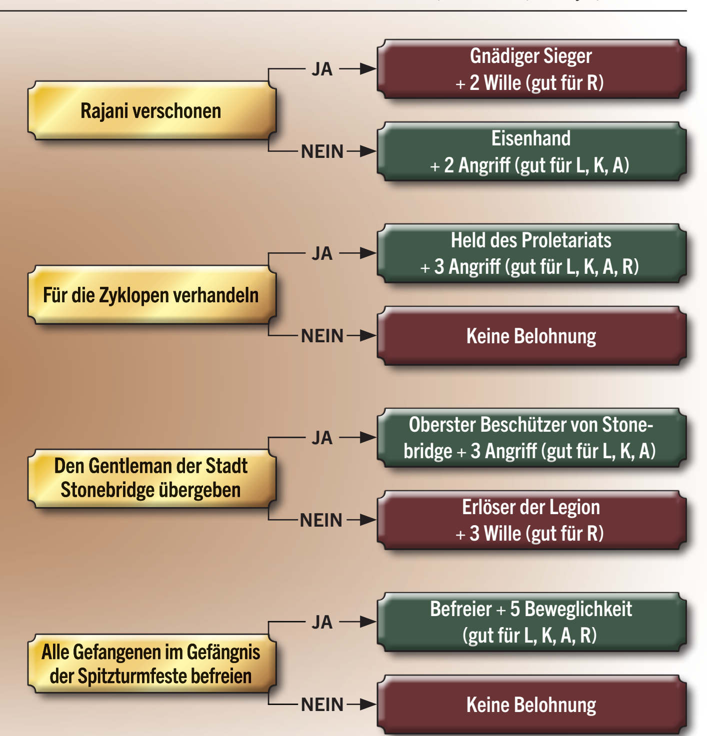
Welche Fähigkeiten soll ich zuerst verbessern?
Da die Verbesserungsmöglichkeiten für Katarinas Hauptfähigkeit Herzsucher-Schuss nicht allzu nützlich sind, solltet ihr euch zunächst ein wenig Lebensdiebstahl durch einige Punkte in Seelendieb sichern. Später verbessert ihr euren Ruf der Jagd durch drei Punkte in Perfekter Schuss bzw. zwei in Fest der Krähe. Habt ihr Probleme in Bosskämpfen, solltet ihr euren Kuss der Qual durch eine Handvoll Punkte in Quälen verbessern und so den übermächtigen Gegner signifikant schwächen.

Welchen Begleiter soll ich wählen?
Katarina funktioniert am besten, wenn sie einen gewissen Abstand zwischen sich und ihrem Gegner wahren kann. Sie passt also gut in ein Zweiergespann mit ihrem Halbbruder Lucas, der die Gegner beschäftigt hält, während Katarina ihr Gewehr sprechen lässt.

ENTSCHEIDUNGEN

L = Lucas, K = Katarina, A = Anjali, R =Reinhart







Lucas Montbarron

Nahkämpfer mit Einhand- bzw. Zweihandhaltung

Einhändige Haltung:
Schildschlag, Heldenhafter Angriff, Schlag des Vorreiters

Zweihändige Haltung:
Klingentanz, Scherwind, Erderschütternder Schlag

Defensiv:
Anmutige Gelassenheit, Schildmauer, Wilde Wut

Wie spielt sich Lucas Montbarron?
Lucas ist ein hervorragender erster Charakter in *Dungeon Siege 3*. Er hält von Anfang an mehr aus als die anderen und hat die Fähigkeit, sowohl Bosse als auch Gegnergruppen schnell ins Jenseits zu befördern. Lucas trägt schwere Rüstungsgegenstände und blockt mit seinem Schild viel Schaden ab. Die wichtigsten Werte für Lucas sind Ausdauer, Rüstung und bei einer zweihändig orientierten Spielweise Angriff und Beweglichkeit. Lucas' Hauptfähigkeiten sind sein Heldenhafter Angriff und sein Schildschlag in der einhändigen Haltung sowie Klingentanz in der zweihändigen Haltung.

Lucas ist der Sohn des ehemaligen Großmeisters der Legion und entstammt einer adligen und respektierten Familie.

Der Kampf gegen einzelne Gegner
Beginnt den Kampf mit Heldenhafter Angriff und betäubt euren Gegner falls möglich mit Schildschlag. Aktiviert dann Schildmauer und Wilde Wut und benutzt so oft ihr könnt Heldenhafter Angriff. Falls der Gegner viel Schaden austeilt, solltet ihr ihn mit Schildschlag im betäubten Zustand halten. Achtet darauf, dass ihr zwischen jedem Heldenhaften Angriff oder Schildschlag ein paar Standardangriffe unterbringen müsst, um den nötigen Fokus für die Fähigkeit zu haben.

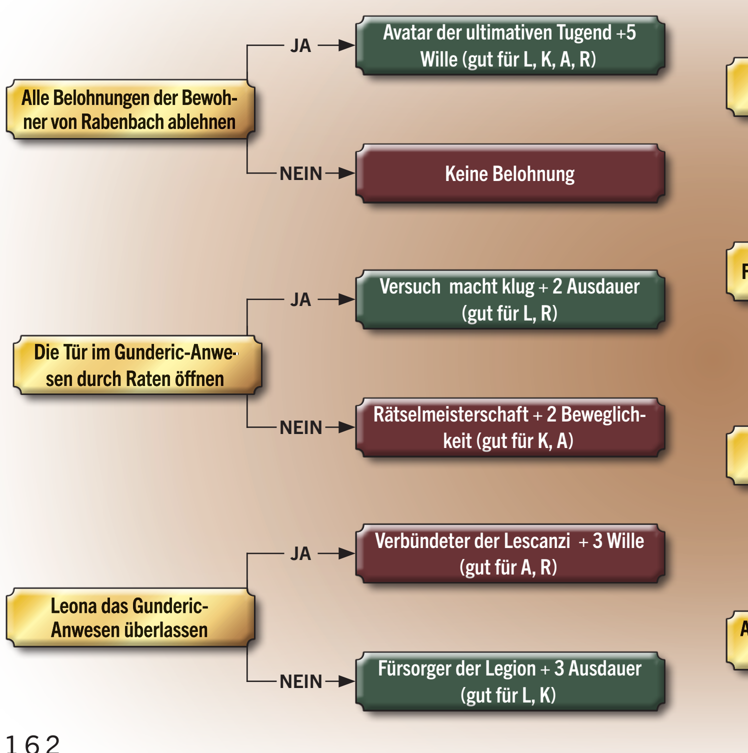
Der Kampf gegen mehrere Gegner
Habt ihr es mit mehr als einem Feind zu tun, startet ihr den Kampf in der Zweihandhaltung und schwächt die Gegner mit Scherwind. Anschließend stürmt ihr mit Klingentanz ins Getümmel. Benutzt jetzt Erderschütternder Schlag und Standardangriffe, um euch der Feinde zu entledigen. Seid ihr euch jedoch sicher, dass ihr den Schaden der Gegner nicht einfach wegstecken könnt, solltet ihr die Gruppe zunächst zerstreuen und euch die Feinde einen nach dem anderen in der einhändigen Haltung vornehmen.

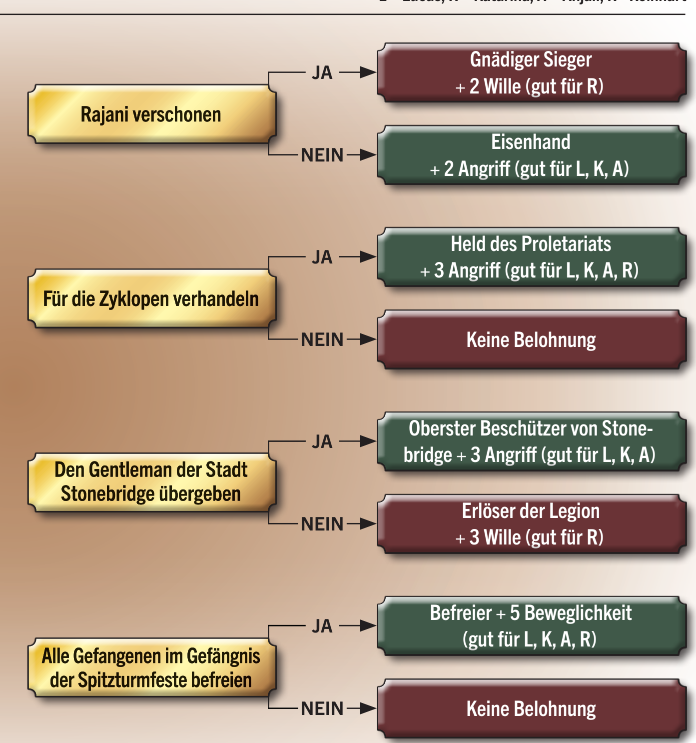
Welche Fähigkeiten soll ich zuerst verbessern?
Bei einer einhändigen Spielweise lohnt es sich, ein oder zwei Punkte in Schwert des Lebens zu setzen, um den nötigen Lebensdiebstahl auch ohne entsprechende Gegenstände zu haben. Sobald ihr jedoch Heldenhafter Angriff habt, ist es empfehlenswert, sich auf Angriff des Scharfrichters zu konzentrieren, da ihr dadurch ein enormes Schadenspotenzial gegen Einzelziele entwickelt. Ein garantierter kritischer Treffer sorgt bei den Gegnern für schnell sinkende Gesundheitswerte. Wer sich jedoch dazu entscheidet, sich auf die zweihändige Spielweise zu konzentrieren, der sollte sich Rasante Präzision einmal genauer ansehen. Eine um 50% erhöhte Chance auf einen kritischen Treffer mit Klingensturm ist im Kampf nicht zu verachten.

Welchen Begleiter soll ich wählen?
Lucas ist ein reiner Nahkämpfer und steckt eine Menge Schaden ein. Er funktioniert also gut mit einem Charakter zusammen, der eine Menge Schaden im Fernkampf anrichten kann, selbst aber nicht so viel aushält. Hier bieten sich sowohl Reinhart als auch Katarina an.

ENTSCHEIDUNGEN

L = Lucas, K = Katarina, A = Anjali, R = Reinhart









DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER
- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD





EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.



EDGE DE #260 – DEZEMBER 2013
- PLAYSTATION 4 VS. XBOX ONE
- TOKYO GAME SHOW

JETZT IM APP STORE
MIT GRATIS-LESEPROBE!


WORLD OF WARPLANES
GET AIRBORNE
5 NATIONEN
PACKENDE 15 GEGEN 15 GEFECHTE
ÜBER 100 HISTORISCHE KAMPFFLUGZEUGE
KÄMPFE UM DIE LUFTHERRSCHAFT
SPIEL KOSTENLOS
AUF: www.WORLDofWARPLANES.eu
USK ab 12 freigegeben
VON DEN MACHERN VON
WORLD of TANKS
ROLL OUT
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
© 2013 WARGAMING.NET ALLE RECHTE VORBEHALTEN.